NGAMER

PARA TU NINTENDO WII Y DS

GUÍA Nº2
SELECCIÓN DE
LOS MEJORES ANÁLISIS

LO MEJOR DE MARIO

TRUCOS
PARA TODOS LOS MARIO

AQUÍ LOS TIENES TODOS:

KART
GALAXY
SMASH

Y OTROS MUCHOS JUEGOS ANALIZADOS



EN LA RED
TU HÉROE FAVORITO EN
LA CONSOLA VIRTUAL

RETRO
LOS MARIO MÁS ANTIGUOS

NGAMER EXTRA 2
GLOBUS
ESPAÑA 2,90€ PORTUGAL CONT. 3,00€
8 413042 502241 00002

WWW.NGAMER.ES ¡NOVEDADES EN NUESTRA WEB!

UNA GUÍA
GLOBUS



Editorial

Mario se merece una guía como esta y mucho más, es el icono por excelencia de Nintendo y para muchos el personaje más reconocido del mundo de las videoconsolas. Ha recorrido un largo camino para llegar a la Wii y la DS más fuerte que nunca. Ahora no sólo juegan con su personaje los más fanáticos, también los jugadores llamados "casuals" se divierten con Mario Kart y Mario Galaxy para Wii o Mario Party para DS. Todos estos juegos y muchos más los tienes aquí analizados, pero además, si te "atascas" tienes un montón de trucos y consejos para avanzar por los niveles de tu Mario favorito. Lo mejor de Mario, es un extra de la revista NGamer, la única revista independiente que te habla sobre los juegos de tu Nintendo y su mundo, desde un punto de vista riguroso y exigente, pero divertido. Realizada por los mejores profesionales del mundo de los videojuegos, NGamer puedes encontrarla todos los meses en tu quiosco. Que la disfrutes.

LA REDACCIÓN

Sumario



UNA ESTRELLA LLAMADA MARIO

Una vida saltando de corazón en corazón

Por dónde empezar a hablar de una estrella[1] del calibre de Mario. Quizás sería conveniente recordar los tópicos -aquello de "más famoso que Mickey Mouse"- o centrarnos en los momentos de su nacimiento, con un Miyamoto casi novato que le pintaba bigote, mono y gorra para distinguirlo en el mundo plano. Pero en sus veintimuchos años de historia, lo que el una vez carpintero, luego fontanero, luego pluriempleado, mejor ha sabido hacer es darnos diversión.

En el listado que podéis encontrar al final de esta guía se reúnen los juegos que, junto a reediciones y versiones derivadas, componen un conjunto de más de 200 títulos. Sus ventas superan los 200 millones de unidades.

No es un caramelo: ¡es la estrella de esta guía!

Héroe de diversión

Dejando de lado los juegos que usan a Mario como mera imagen comercial, se pueden contar gran cantidad de aportes de mucha calidad. Las series de Mario han conseguido como ninguna otra mantener un respeto considerable compartido entre público y crítica, y esto sólo ha sido posible explotando las franquicias desde el criterio y la supervisión de papá Miyamoto.

Difícil será ver mancillado el nombre de un personaje que con su mundo da vida a títulos de géneros tan dispares como el RPG, el deporte, la aventura, la velocidad, los minijuegos... Como podéis inferir de la selección de análisis incluidos en estas páginas, la calidad de un Mario siempre parte de un mínimo y



Un personaje saltarín es apto para jugar más allá de las plataformas...



... puede quedar y echar una más que dura pachanga futbolera con sus colegas...



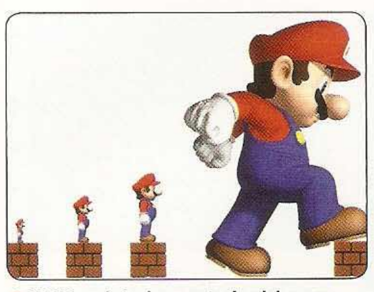
... y en los últimos tiempos se ha atrevido con el baloncesto. ¡Rudy envidia sus estilosos mates!



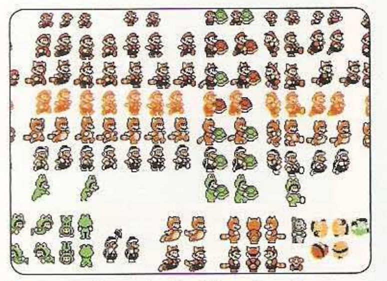
Shigeru Miyamoto, padre de la criaturita, no se asustó cuando vio el bigote.



1 Sí, lo de "estrella" va con segundas. Coger una estrella en cualquier juego de Mario es sinónimo de felicidad. 2 En dos semanas en Japón, NSMB vendió más de un millón de unidades. En el mismo periodo de tiempo, el plataformas reventó las ventas estadounidenses del mes. Mario Kart Wii, por su parte, es ya el juego de la serie más vendido de todos, una proeza que se acerca a los 15 millones de copias.



NSMB explota el concepto de mini-super Mario. Redondeada referencia a sus inicios.



SMB3, o la revolución del scroll continuo, es aún el Mario más vendido, con 18 millones.

EL LADO MÁS FEMENINO

Picopico Sound Project (un grupo de música electrónica japonés) contrató a dos vocalistas para acompañar sus melodías. Pero no se trata de dos vocalistas cualquiera. No, no. Éstas están deseosas de humillarse poniéndose disfraces sexy de Mario y Luigi. Estamos enamorados sobre todo de los guantes enormes. Salvo que oculten unas manos gigantescas. Brrr... **tinyurl.com/ynsvu5**

¡Quizás de aquí sacaron a la mano mala de *Smash Bros*! ¿No?

es capaz de llegar al máximo. Los Mario Golf o Tennis son referentes deportivos con carácter propio, las carreras de Kart han sido imitadas sin éxito desde su invención, los coqueteos con el rol ya han creado escuela, Smash Bros es un juego de lucha único y las "Parties" de Mario se mantienen como las mejores.

Sin olvidar las plataformas: el género que creó Mario y con el que se creó su entorno, carácter, mensaje y jugabilidad base se ha dedicado en esos casi treinta años a renovarse y sorprender con cada entrega, siendo capaz de demostrar a propios y extraños que una filosofía de trabajo y un equipo de talentos inigualable convierten a un género a priori explotado en el continuo recuerdo de la fuerza de los videojuegos. La industria, los jugadores o la creatividad no habrían llegado a ciertos niveles de no ser por Super Mario Bros, Super Mario Bros. 3, Super Mario World, Super Mario 64 o Super Mario Galaxy, quizás lo mejor en juegos de plataformas.

Garantía de éxito

En los últimos años, además, se ha notado una bajada de revoluciones en la máquina explota-fontaneros de Nintendo. No es que se haya quedado en el olvido, pero el estandarte Wii y DS es la evidente expansión de mercado y el consiguiente rebaje iconoclasta en pos de la personalidad impersonal de los Mii y otros diseños blancos y pulcros, para no asustar a nadie. De los ocho juegos con Mario de 2007 se pasó a cuatro el año pasado, contando el presente 2009 con tres anuncios. Si la garantía de calidad se mantiene, el seguidor acérrimo sufrirá poco o nada, mientras que el acto servirá a Nintendo para usar los servicios de Mario con más criterio.

Esto no deriva en el extremo opuesto, en el que Mario se deba identificar exclusivamente con el público de toda la

LOS MEJORES CAMEOS DE MARIO

ANOCHE, UN DJ ROBÓ MI VIDA

DJs, ¿eh? ¡Esos artistas demonios del ruido y la noche! All Night Nippon Mario Bros, un remix de Super Mario Bros de 1986 para la Famicom Disk System, le ofrecía al público japonés la oportunidad de vengarse al reemplazar a los esbirros de Bowser por DJs de un famoso programa de radio japonés, All Night Nippon.

DONKEY KONG COUNTRY 2



LOS TINY TOONS

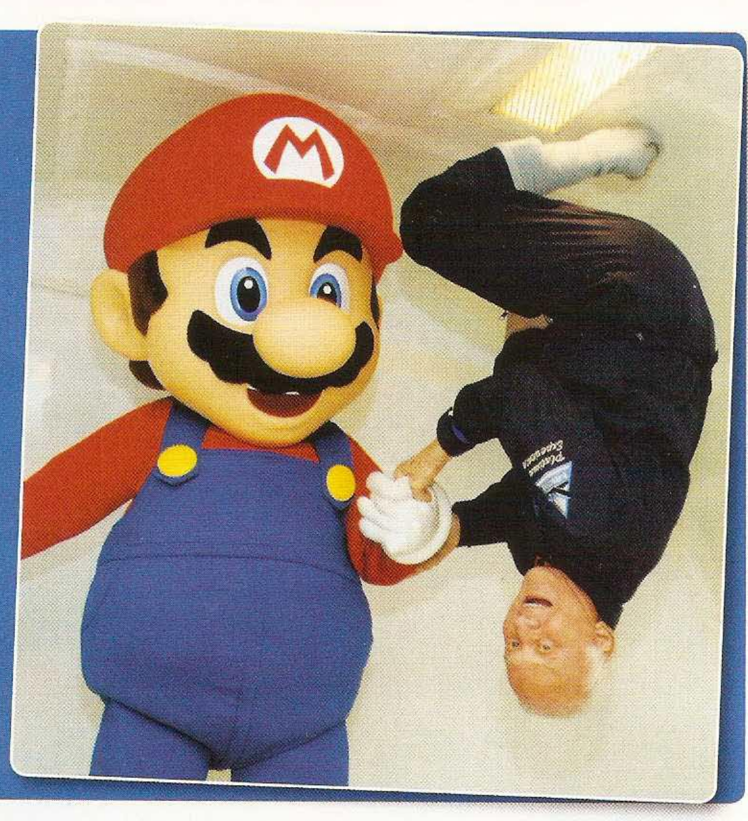
Un anuncio falso para el juego Super Pluck-O Brothers, protagonizado por Plucky-O y su hermano Linguini. Qué decepcionante para seguir nuestro top de cameos. ¿Mejoraría si comentamos que la melodía del silbato en SMB3 es la misma del mismo silbato del Legend of Zelda original? ¿No? Bueno, lo intentamos.

LOS SIMPSON

Octava Temporada, "Expediente Springfield". En el salón recreativo hay a un gorila fumando sentado bajo un cartel que pone "Conozca en persona a Donkey Kong". Cuando le dicen a DK que ya ha pasado de moda, el simio se enfurece y le lanza un barril a su nuca.

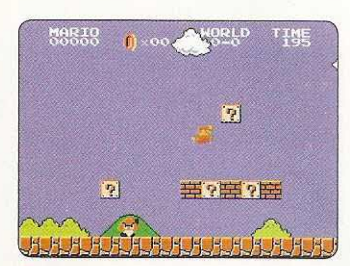
SUPER MARIO ASTRONAUTA

Ahora entendemos por qué Mario se sentía tan cómodo durante su aventura por el espacio; ha estado entrenando intensivamente en gravedad cero con, ni más ni menos que Buzz Aldrin, el primer hombre en la luna tras Neil Armstrong. Segundos después de que se hiciesen estas fotos, Mario se asustó y tiró el avión abajo con una bola de fuego, pero los ocupantes aterrizaron sanos y salvos gracias al amplio traje y a la gigantesca y suave cabeza de Mario. Buzz Aldrin dijo: "Mario lo hizo genial, estuvo increíble. Sí, nos estuvimos cogiendo de la mano todo el tiempo, al revés, de lado... ¡Grande, Super Mario!". **mtv.com**





Una de las fotos más adoradas por los usuarios. Campaña "Who Are You?"



Al principio te pudo chillar, pero hoy es "arte pixel" en su máxima representación.

vida. De hecho, la "mascota" de Nintendo se erige como el mejor puente entre los nuevos jugadores y los géneros tradicionales. La compañía de Kyoto parece haber encontrado en él, al eslabón perdido necesario para que esta audiencia expandida comience a atreverse con obras más complejas, de base sencilla y accesible pero desarrollo más activo y desafiante. Los mejores ejemplos son New Super Mario Bros en Nintendo DS y Mario Kart Wii. Que ambos hayan batido todos los récords de ventas[2] no puede atribuirse sólo a los seguidores de las series del personaje. Es una gran noticia para el crecimiento de la industria y para que en el futuro disfruten más jugadores del arte que muchos conocen desde hace años. Ciertamente, puede ser la clave de toda la estrategia y futuro de Nintendo, y Mario está en el centro.

Todos somos Mario

Por supuesto, la repercusión social del fenómeno Mario ha dado siempre para mención constante, desde las anécdotas de los 80 y 90 hasta el fanatismo y el marketing de gran calibre apreciable en nuestros días. Rodeando este texto se han tomado algunos ejemplos, en recuadros, de la incursión de Mario en la sociedad y en la cultura.

Como icono de Nintendo y en ocasiones de la industria, Mario ha pasado por la actuación televisiva, el cine o la animación, y relacionados con él han surgido siempre imitaciones, plagios, parodias, homenajes...

Su personalidad de héroe-cliché no le proporcionaría el éxito de masas que atesora de no contar con elementos de apoyo tan inconfundibles como su aspecto (otrora por exigencias técnicas, después tan certero) o, sobre todo, el diseño del mundo que le rodea. Porque ver a Mario integrado en el conocimiento de la mayoría, parte en gran medida de que ideas tan extrañas como setas de vida extra, hongos malvados, flores que lanzan fuego o arbustos con ojos, supieran intrigar al usuario desde que se dibujaron. El mundo estrambótico, alucinante, integrado en la mente de millones de personas que podrían vivir en el Reino Champiñón como en casa.

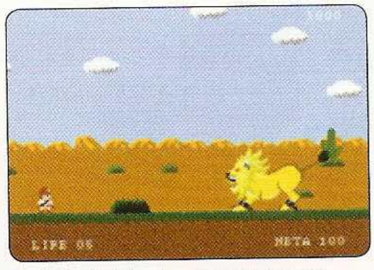
Giros del destino

Sin embargo, la historia depara sorpresas en eso de los iconos y los seguidores. Evolucionando desde el tiempo del fanatismo SEGA vs Nintendo, Sonic —el que fuera el representante "rival" en aquellas generaciones— y Mario, se acogieron a un beneficioso y calculado acuerdo de paz: ambos personajes enfrentan sus fuerzas y, sobre todo, multiplicaban su poder



Iconos para las generaciones pasadas (Mario en Nintendo 64).

E imagen de actualidad. Wii y DS utilizan fotos "lifestyle" para mostrar a los jugadores.



Pole's Big Adventure es el homenaje de SEGA. Estilo retro con chistes sexuales.



Banderas de nuestros padres. El anuncio más morboso de la década.

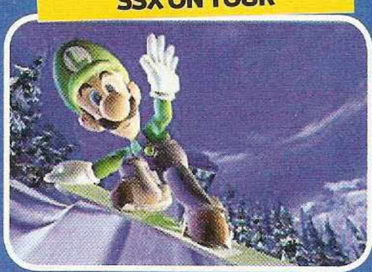
TONTERÍAS

Los niveles de *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest* estaban plagados de Hero Coins. Recógelas y aparecerá una leyenda de Nintendo en el podio. Junto a él, un cubo de basura con las zapatillas de Sonic y la pistola de Earthworm Jim, con un cartel que pone "sin esperanza". ¿Premonitorio?

EA SPORTS BIG

Sí, este es extraño. En 2004, EA firmó un acuerdo para usar a Mario, Peach y Luigi en sus juegos, cuyo resultado sería la absurdez de ver a Mario y compañía haciendo mates en *NBA Street V3* y atravesando las montañas en *SSX On Tour*. Pegaban tanto en sus nuevos entornos como Charles Manson y Pol Pot en DisneyLandia.

SSX ON TOUR



DALE CARIÑO AL CLON

Durante el torneo Megaton Punch, se puede ver a varios habitantes del Reino Champiñón, en un minijuego de *Kirby Fun Pak* para SNES que, de otro modo, sería para olvidar. ¿Dos Marios? ¿Dos Luigis? Los bebés se han convertido en adultos a un ritmo de crecimiento acelerado, seguramente porque son alienígenas.



Mario saca su mejor peto vaquero para enfrentarse a leches con Sonic.



Olimpiadas en la nieve. Incluirá Balance Board y muchas más opciones.

mercadotécnico en Mario & Sonic y los Juegos Olímpicos y también en Super Smash Bros. Brawl.

Cierto es que las hostilidades se olvidaron cuando Sonic comenzó a pasarse por la casa de Mario (sus consolas) hace ya ocho años, pero ambas marcas sabían el potencial de unir semejantes personajes en un título, más si se sumaba al tirón de las olimpiadas con una licencia oficial. El resultado es evidente: las ventas duplicaron la humilde previsión de SEGA (probablemente ya pasen de la decena de millones de unidades) y en sus estudios ya se viste a las mascotas con el mono, el gorro y los guantes para verse las caras en la nieve, en los JJOO de Invierno de Vancouver.



EDREDÓN DE MARIO

No está mal como primer intento, ¿verdad? Este edredón de monstruos de Mario (liderado por Bowser) es demasiado grande como para caber en la pared de su creador, pero ¿no se supone que los edredones son para utilizar en las camas? ¿Para qué valen los edredones? ¿Qué son los edredones? *tinyurl.com/28cw2j*

PELUCHES MARAVILLOSOS

¡Brillante! Este es el tipo de merchandising que nos gusta, y hacen sonido cuando los golpeas. El bloque de interrogación hace "ba-ding", eliminando de nuestra memoria todos los pésimos chistes que hay en Internet al respecto y que, sencillamente, no entendemos. *tinyurl.com/27rykc*

Hay goombas-peluche, goombas-muñeco ¡y hasta goombas-cojín!



El club se manejaría de forma novedosa con el Wiimando en este gran simulador.



Y también se podría intentar con los karts biplaza de GameCube.

Fontanero del futuro

¿Nada más después de Vancouver? Claro que sí. Tenemos esas olimpiadas de SEGA supervisadas de nuevo por Shigeru Miyamoto. Antes viene Mario Power Tennis New Play Control, la primera visita de Mario desde GameCube, y seguro que no la última con posibilidades tan evidentes como Super Mario Sunshine, Mario Kart: Double Dash! o Mario Golf Toadstool Tour. Pero hay más opciones para asegurar que 2009 y 2010 acogerán la visita del de la M en diversas ocasiones.

En primer lugar, este año contábamos tres anuncios porque Mario & Luigi RPG 3 acompañará a los arriba mencionados. La tercera entrega de la serie de rol que se inició en GameBoy Advance con las bases de Mario RPG y Paper Mario (dos joyas disponibles en la Consola Virtual), saldrá a la venta, con otro nombre en occidente, para intentar mejorar la relativa bajada de calidad que supuso Compañeros en el Tiempo respecto a su predecesor. Bowser será un personaje controlable y sus ataques, junto a las situaciones más originales inventadas en la serie, completarán una oferta de humor, personajes y muchos combates.

Desde ahí aún queda mucho año y Nintendo, como siempre, guarda unos cuantos ases en la manga; varios, seguro que llevan peto rojo y camisa azul. El año pasado, Miyamoto confirmó que el equipo habitual de Mario ya trabaja en una nueva entrega. Dicho así se podría asumir que se refiere al plataformas que releve o a New Super Mario Bros o a Super Mario Galaxy, es decir, el próximo Mario "principal". Sin más datos es imposible calcular su periodo de lanzamiento, sobre todo asumiendo que una salida tan importante siempre tiene que hacerse un hueco especial entre Zeldas y otras grandes franquicias

MARIO RPG



METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Ya hemos hablado de éste con anterioridad, así que seremos breves; te encontrarás figuritas de Mario y Yoshi en el laboratorio de Otacon. Dispárales en la cabeza y lograrás una vida extra. Tendrían más sentido unas setas, pero Snake ya va bien de medicamentos.

SOUTH PARK

Los lectores de buena memoria recordarán que la propia Wii tuvo un cameo en un episodio a mediados de 2006, siendo el objeto de deseo del codicioso Cartman. Aunque hace poco, Mario y Link tuvieron una aparición cuando los niños son transportados a Imagination Land. ¿Quién era el malvado de dicha tierra? Wario.

SALVA AL ANIMADOR

Venga, ¿qué especie de top sería éste sin alguna referencia a *Osu! Tatakae! Ouendan 2*? Bien, hay dos fontaneros sospechosamente familiares en los sueños de un joven que moja la cama. Tu tarea es darles ánimos mientras reparan su fontanería interna. ¿Dijimos ya que este juego era japonés?

TAXI PARA MARIO...

Los norteamericanos tuvieron que esperar más que nosotros para el lanzamiento de *Mario Kart Wii*. A cambio, como ese tipo de preferencias por el mercado PAL no son nada comunes, tuvieron este acto publicitario en Nueva York, donde el propio Mario recorría las calles parando taxis para la gente y pagando el viaje de antemano. ¡Qué majo!





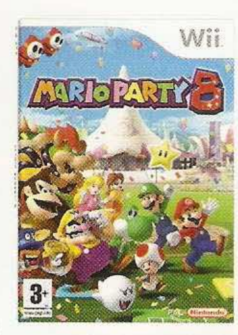


COCHE MARIO

Érase una vez en Rusia, una época en la que la gente conducía coches de hojalata como los del gobierno, de color gris según el reglamento. Eso ya es historia. Ahora pueden expresar su individualismo conduciendo los mismos coches de hojalata pero con gloriosas escenas de Mario pintadas alrededor. ¡Viva el capitalismo! **tinyurl.com/4w6dna**



Uno de los mejores homenajes musicales. Con Miya y Kondo de invitados: *tinyurl.com/oc46a*



El último *Mario Party* conocido. Nintendo y Hudson deberían renovarlo: bien para el 9.



Todo un símbolo para una generación. Sus enormes clásicos, con cuentagotas en la CV.



Bowser, antes temible enemigo. Ahora, a ratos, compañero como en Mario & Luigi 3.

aún por explotar en la consola. Tampoco se conoce si Miyamoto se refiere a EAD Tokyo, encargados de Galaxy, o al equipo tradicional.

Aunque de lo que salga del nuevo estudio de la capital nipona se puede esperar la genialidad del juego galáctico o de su anterior DK Jungle Beat (también pronto en New Play Control), no es descabellado imaginar una secuela de Super Mario Galaxy teniendo en cuenta que el propio Miyamoto no la veía con malos ojos. De hecho lo hacía con interés, y no se trata de una postura habitual del director de EAD.

Lo que sí quedó claro es que el próximo Mario, asumimos de sobremesa, pondrá en escena todas esas ideas que quedaron en el enorme tintero de Galaxy. Un gesto típico y obvio, pero que viniendo de las mentes que viene puede dar para mucho. Por ejemplo, con The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Miyamoto imaginó un mundo persistente en el que Mario y Luigi coexistirían. La tecnología no dio para ello, pero en la actualidad ese tipo de ideas se han implementado con éxito en proyectos como los MMORPG. ¿Hasta ahí podría atreverse Nintendo con Mario?

Por último, siempre quedarán las series numéricas (Mario Party seguro que cae pronto) y la Consola Virtual. Aunque ya se han realizado algunos lanzamientos de juegos clásicos de gran importancia, como los tres que puedes ver comentados en esta guía, llevamos unas páginas estudiando hasta dónde llega el recorrido de Mario atendiendo a sus juegos: cualquier apuesta por probarlos en tu Wii será la mejor clase práctica que imagines.

NO TODOS SON TAN GRANDES...

Podríamos haber hecho una lista de cameos sólo con *Link's Awakening*. La cima de dicha lista tendría que ser la extraña aparición de Wart (de *Super Mario Bros 2*). El déspota depuesto de Subcon se ha visto reducido a encerrarse en una cueva en Koholint Island, donde acepta 300 rupias de los transeúntes a cambio de una canción.

FUTURAMA

"¿Cómo sería la vida si se pareciese más a un videojuego?" Un mundo en guerra con el misterioso planeta N64 después de un ataque del Embajador Kong. Mario, el embajador italiano en las Naciones Unidas: "¡Mamma mia! La cruel albóndiga de la guerra cayó sobre nuestro regazo y ha ensuciado nuestros blancos pantalones de paz".

TINY TOONS



HALO 3

Un "huevo de Pascua" que aparecía tanto en la beta de *Halo 2* como en la de *Halo 3*. De vez en cuando, cuando un Spartan es derrotado, soltará un "yahoooooo" bien familiar, conocido en los círculos de *Halo* como el "Super Mario Scream". No sabemos si está en el juego final, ya que parece que es aleatorio. Si lo encontráis, ¡avisad!

Family Ski & Snowboard™

compatible con Wii Balance Board™

DOMINA LA MONTAÑA EN TU TABLA DE SNOW O ESQUIANDO

COMPITE CON TUS AMIGOS EN MODO 4 JUGADORES

ESQUIA HACIA ATRÁS, HAZ PIRUETAS, VOLTERETAS Y DAFFIES... ¡Y SÚBETE A UN HELICÓPTERO!



LA WII BALANCE BOARD™ PROPORCIONA UNA EXPERIENCIA DE REALISMO ABSOLUTO

¡JUEGA CON TU MII™ FAVORITO!

LANZAMIENTO MARZO 09



LICENSED BY



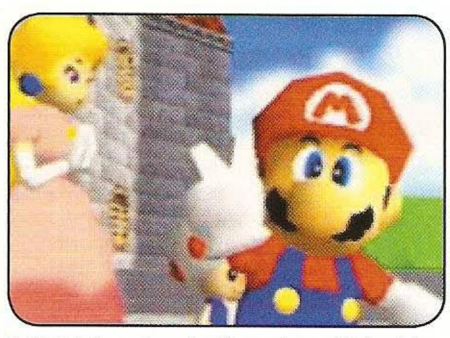




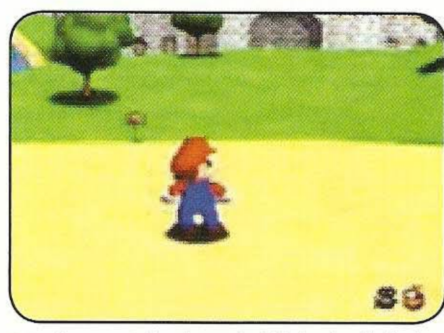




El castillo de Peach permitía pasar todo el tiempo que necesitasen para acostumbrarse al control de Mario y fue imitado por prácticamente toda aventura 3D posterior.



Pese a la época, las animaciones y los modelados de los personajes nos transmitían grandes sensaciones. Nos hace pensar que todas las épocas lo han hecho.



Ese icono que veis en la esquina inferior derecha fue la solución inteligente al problema de la cámara. Si no se podía variar el ángulo, dicho icono aparecía tachado.

CÓMO SE HIZO
SUPER MARIO 64

Siempre estaba allí, sentado con una máquina...

La reputación de Nintendo como innovadora y reina del sector del entretenimiento alcanzó un nuevo punto álgido en 1996. *Super Mario 64* no se parecía a ningún otro juego hasta la fecha. Su estructura atrevida y original inspiraban a toda una nueva corriente de pensamiento y posiblemente siga siendo el título más influyente desde *Doom*.

It's-a me

¿Cómo creas una magia semejante? Los componentes del equipo se situaron en una serie de cubículos: artistas y codificadores orbitando alrededor de un centro de diseñadores. El programador Giles Goddard recuerda: "Podías levantarte y gritarle a los de *Wave Race 64*". El equipo hizo uso de los ordenadores personalizados Onyx e Indy de Silicon Graphics para emular la N64, aún no terminada; el proyecto se convirtió en la prioridad de Miyamoto. "Se dedicaba al 100% a *Mario 64*. Siempre estaba allí, sentado con una máquina y jugando con las demos que preparábamos".

El juego evolucionó junto al hardware. Antes de tener el mando, el equipo tuvo que usar el teclado para mover a Mario. Con el tiempo, lo trasladaron a un analógico modificado de una consola rival, junto con 100 prototipos de N64. "Hace un par de años hablé con Miyamoto, y dijo que hubiese sido mejor tener dos sticks", recuerda Goddard.

Miyamoto tuvo a Mario dando vueltas por un simple suelo cuadriculado, con objetos que podía recoger. "Gran parte de las animaciones ya existían antes de tener nada del juego –explica Goddard–. El Mario que teníamos era casi igual que al final". Al tratarse del primer proyecto en 3D de Nintendo, hasta Miyamoto tenía dudas en términos de jugabilidad. Recrear las sensaciones del Mario clásico sin las restricciones planas era una tarea sobrecogedora. "Nos pasamos meses jugando con diferentes vistas, con animaciones y modos de mapa. En cierto punto, el juego tenía un camino prefijado, como si fuese isométrico". Se desarrollaron infinidad de sistemas para la vista, mientras el antiguo programador de *Starfox 2*, Takumi Kawagoe, trabajaba para perfeccionar la cámara de Lakitu. Goddard recuerda: "Un colega nos dijo: '¿Sois conscientes de que Sega tiene la patente de cambiar la vista?'". Noticias nefastas, aunque demostrar una violación de una patente es muy complejo, y Nintendo siguió adelante con una cámara de Lakitu modificada, llevada por el jugador.

Mario se puso serio en el desarrollo de su primer juego 3D

El tiempo escaseaba. El futuro de Nintendo dependía de que *Mario 64* estuviese listo para su lanzamiento con N64, así que se trabajó muy duro. Este enfoque de cinta transportadora incansable, junto con los consejos del omnipresente Miyamoto, aseguraron la variedad de *Super Mario 64*.



Gran resolución bajo emulación. Su nivel no está a la altura de la sorpresa del original.

La cara de Mario moldeable fue accidental. "Tenía dos bolas de ping-pong. Y el Sr. Miyamoto me preguntó si podía hacer con ellas una cara. *Mario 64* dejaba jugar antes incluso de empezar, y no creo que el manual reflejase esa posibilidad".

Ésa fue la magia de Mario 64. Si todo tiene un principio, *Mario 64* marcó el de la tercera dimensión.

SUPER MARIO 64 2

En vista de las grandes ventas de *Super Mario 64*, parecía seguro que se desarrollaría una secuela. Y casi fue así. Pero el señor Shigeru Miyamoto es un perfeccionista, y vio que era incapaz de crear la secuela multijugador que quería, por culpa de las limitaciones de N64. Se canceló el desarrollo muy pronto, y sólo hubo un nivel de demostración, aunque muchas de las ideas multijugador de Miyamoto se recuperarían para *Super Mario 64 DS*.



EL BAÚL DE LOS RECUERDOS

NEW SUPER MARIO BROS

Las primeras pantallas mostraban el juego con un aspecto algo flojo, con escenarios que no aparecían en el producto final y las funciones de la pantalla inferior todavía por decidir o mantenidas a propósito en secreto. Los vídeos de este periodo mostraban un multijugador cooperativo, con los hermanos jugando en fases normales. ¿Qué pasó con eso?





MARIO KART ADVANCE

Antes de contar con adaptaciones de los sprites prerenderizados del juego de N64, los competidores de este excelente juego de carreras portátil iban a ofrecer un aspecto "superdeformed" con cabezas enormes. Los gráficos originales sólo sobreviven en las primeras imágenes y el fragmento de vídeo del E3.

SUPER MARIO 64 DS

Cuando el juego todavía se conocía como *Super Mario 64x4*, su principal atractivo radicaba en el potencial de jugar cuatro usuarios a esta conversión de N64. Las primeras pantallas mostraban a cuatro personajes volando por encima del castillo, enfrentándose al Chain Chomp en un nivel y combatiendo a Bowser en una habitación vacía. Nada de todo esto llegó a la versión final.



SUPER MARIO 128

Otra demo técnica, sólo que ésta (de GameCube) causó mucha expectación por el nombre de un proyecto de Mario que se rumoreaba desde hacía tiempo (haz las cuentas, 64x2...). Eran 128 Marios que corrían como locos alrededor de una esfera, y la tecnología se emplearía posteriormente para el control de multitudes de *Pikmin* y las gravedades alrededor de esferas de *Super Mario Galaxy*. Total, Mario sólo hay uno...

CONSOLA VIRTUAL

Tres recomendaciones que no te pueden faltar

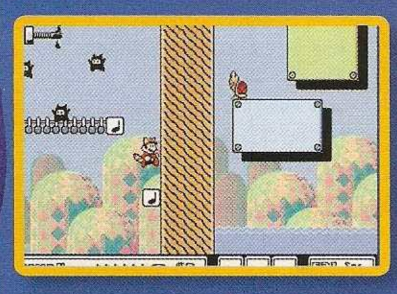
SUPER MARIO BROS: THE LOST LEVELS

Una novedosa experiencia de juego, cargada de acción y saltos imposibles. ¿Recordáis el *Mario* original? Pues este título, que es su secuela original, ofrece más de lo mismo, pero con un importante aumento de dificultad. ¡Diversión asegurada!



MARIO BROS 3

Considerado uno de los mejores juegos de la historia, y posiblemente superado por *Super Mario World* según la crítica colectiva, las aventuras de Mario alcanzaron su esplendor en NES. Nosotros homenajeamos la revolución que supuso y te lo recomendamos tanto o más que el juego con Yoshi.



SUPER MARIO RPG

Nintendo logró levantar expectación con la tercera entrega de su Hanabi Festival. Y no es para menos, *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* vale sus puntos en oro. Este éxito conjunto de Nintendo y Square no debes dejarlo pasar de largo, recuerda que no lo disfrutamos en Europa antaño.

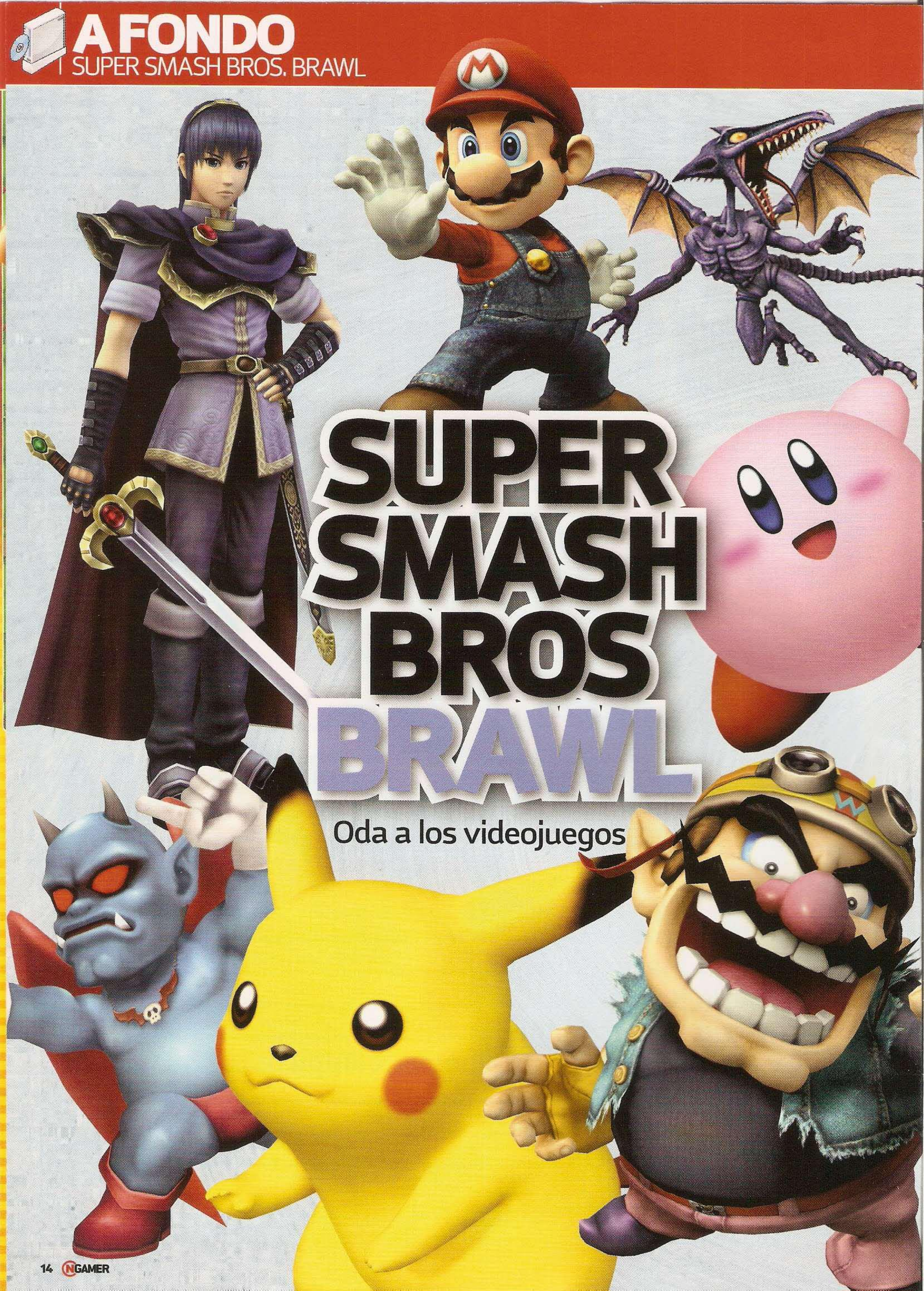


MARIO A FONDO

Los mejores análisis de sus juegos para Wii y DS



AQUÍ PODRÁS ENCONTRAR PÁG.


SUPER SMASH BROS BRAWL
Oda a los videojuegos

Cara a cara en el puente de Eldin
Samus Aran vuelve con su impactante rayo-recarga, pero Palutena ha dotado a su ángel de un moderno escudo reflector. No es el único.

Introducir por fin el disco de *Super Smash Bros. Brawl* en la consola, tras la extraña espera a la que se sometió en su día al usuario europeo, supone rápidamente una recompensa, un sentimiento de perdón y olvido, y un deseo de reconciliación con esa expectación interrumpida que ahora quiere resarcirse y realizarse. Ya no quedan cuentas atrás, ni visitas al blog de desarrollo, ni envidia a los otros territorios Hoy, muchos meses después, este juego es capaz de conservar su valor. Si no lo jugaste, sigue el ritual: concentrarse, adaptarse a las novedades y calentar los dedos para una experiencia que durará mucho, porque este *Brawl* es la elección idónea para potenciar y perfeccionar una fórmula, y el recipiente perfecto para expresar momentos y recuerdos de Nintendo y de los videojuegos. Y por muchas razones.

En su tercera incursión ha sabido defender su fórmula de juego y reafirmarla casi como un género único. Ha demostrado que esa simplicidad (de apenas dos botones) en la base del sistema de control es capaz de abrir el acceso al jugador loco por las plataformas o los beat'em'up, al que se dedica a géneros sencillos o al que odia los juegos de lucha. Pero también es capaz de evolucionar hasta el infinito, hasta el dominio completo de cada golpe y movimiento tras un duro proceso de entrenamiento y experimentación, para que los más dedicados lleguen a un nivel de conexión con joysticks, botones, tiempos y físicas pocas veces visto, superior a muchos juegos de lucha a priori más complejos. Como una disciplina de arte marcial completamente distinta.

Game!

Los retoques, tomando como origen el sistema de combate de *Melee*, son ligeros: un afinamiento de los golpes de tal personaje, una reducción de velocidad general, correcciones puntuales de comportamiento, solución de errores o bugs... todo lo demás se mantiene y es una alegría que así sea, que no por innovar se toquen



Aunque no lo parezca, os aseguramos que Pikachu está muy cabreado.



Luigi[1] y Lucas son los lloricas. Pero Luigi el que más, sin duda.

REYERTA ONLINE

La Conexión Wi-Fi de Nintendo organiza para la mayor pelea en línea de su historia

Brawl cumple los deseos de los mejores de demostrar su valía de forma mundial (aunque la estabilidad flojea según la distancia física). Se puede combatir contra amigos (que verás si están) o enemigos anónimos (sin estadísticas). Hay modo espectador con apuestas incluidas, mensajitos de texto y juego solo o por equipos.





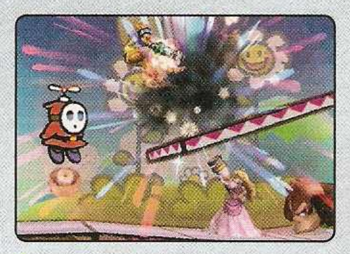
1 Luigi es un spoiler-secreto a voces, no te enfades con nosotros. Es acertado que los personajes y otros secretos tengan diversas formas de conseguirse, para que elijas tu preferida.




Sonic llega a toda velocidad para vérselas con Mario. Pero no desentona: su diseño y movimientos encajan con el mundo Smash.


La mansión del llorón. Sobrecoge y se derrumba.


Fox carga su ataque con pose Dragon Ball y todo. Los porcentajes rivales están a punto de engordar.


A cohete limpio. Donkey se asusta: sabe que es el objeto nuevo más poderoso.



"EL MULTIJUGADOR LO CORONA COMO EL REY DE LOS JUEGOS A CUATRO EN UNA MISMA SALA"

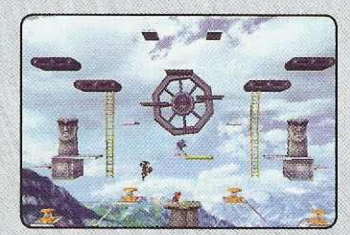
¡EXTRA, EXTRA, EXTRA!

Llenaríamos una revista con todos los extras (lo que no sea pegarse, vamos) que incluye *Brawl*. Aquí tienes cuatro destacados:



BÉISBOL SMASH

Con las mejoras, lo de golpear al saco es desde un pasatiempo (en la espera del Wi-Fi) hasta una disciplina que dominar para batir los imposibles récords de Nintendo. Ah, también hay a dobles y online.



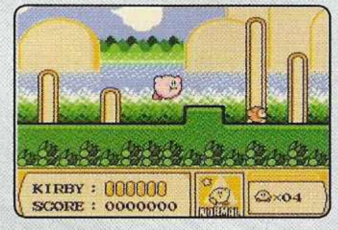
CREAESCENARIOS

Si con más de 40 escenarios no te basta, el editor incluye todos los elementos fijos, móviles y decorativos que necesitas para la creación letal que imaginaste. Luego, a compartir.



FOTOS

De todo y de todos, ahora las puedes guardar el instante clave en la Wii o en la SD, intercambiarlas online... pero lo mejor es crearte tu propia galería. El cachondeo está asegurado.



CLÁSICOS

Una enciclopedia que irás descubriendo poco a poco con todos los títulos que tienen mención en el juego. Aprenderás, curiosearás y podrás jugar pequeñas demos de esas piezas históricas.



Smash Final de Bowser = Giga Bowser. Y el Bowser normal no es tan torpe como antes... que ya era, oye.



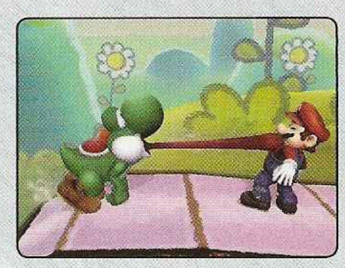
Un pokémon, un erizo azul y un niño con poderes pegándose en un pueblo de animales que hablan mucho. *Smash Bros.* es una idea genial.



¿Cuál flota más? Wario, está claro, por el aire interior.



Snake es distinto a todos. Unas frutitas de extranjis.



Amor de compañeros. Advertencia: El amor duele.



En este juego, ¡cualquiera se atreve a raptar a Peach! Y no conoces su caderazo...

los pilares de la experiencia, sino que éstos se refuercen y el peso de la secuela lo pongan otros factores como la cantidad de contenido o las posibilidades de juego.

Así, la nueva melé se disfruta más y mejor. Cada batalla es única, como antaño, pero a los montones de elementos que había se suman algunos espectaculares y con cabeza, como la Bola Smash, que no es tan desequilibrante como podría parecer, pero sí un elemento contundente que, cómicamente, cambia el transcurso de la partida para que todos dejen de pegarse y se dediquen a perseguirla y golpearla. O los trofeos asistentes, una curiosa adición para incluir multitud de cameos del universo Nintendo, con más presencia que la galería de trofeos anterior y con una utilidad y una aparición estelar en escena.

El súmmum de los combates sigue alcanzándose con cuatro jugadores en una misma máquina. La juerga, la tensión, el caos, la emoción, la risa y la competición pelean tanto como los luchadores para ser los protagonistas. Algunas contiendas son difíciles y confusas, se baja del ascensor generador para recibir un par de smashes y volver al cielo. En las más controladas, los enemigos humanos caen bajo la maestría y, sin embargo, la siguiente partida puede depender de los objetos y un novato consigue la victoria sin despeinarse, ese gesto puñetero pero equilibrado que también se vive en juegos como *Mario Kart*. Aquí, los objetos, aparte de las dos novedades mencionadas, aumentan en cantidad y espectacularidad. Hay un lanzacohetes tan descontrolado como destructor, un plato de comida picante para que el personaje eche fuego durante un rato, una pelota, un dragón por piezas, una bomba de humo... de lo más interesante a lo más inservible, pasando muchas veces por lo absurdo, siempre original o retro.

Es por tanto ese multijugador el contenedor de casi toda la esencia, el mayor valor de *Brawl*, que lo corona como el rey de los juegos a cuatro personas en una misma sala, un modo de juego de reunión y pique que se pierde cada vez más en este tiempo y que Nintendo reconoce y homenajea con este infinito multiplayer, un gesto a lo que inventó en Nintendo 64 tanto con sus cuatro puertos de serie como con el primer *Smash*, ya tan lejano. Ahora las posibilidades son infinitas, se puede personalizar



El ascensor. Te arden los pies para bajar y vengarte del que te mandó a Mordor de una patada.

EL PODER DEL DOJO

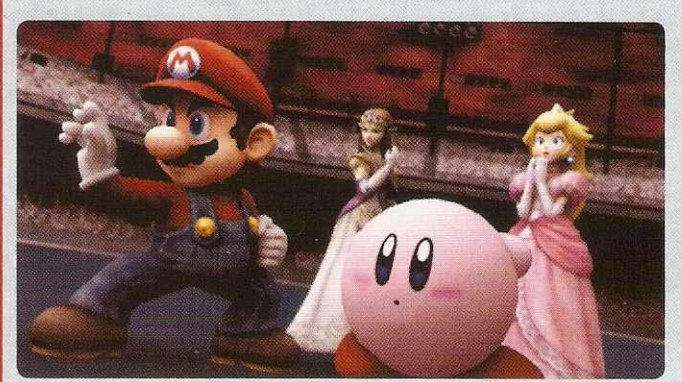
Un sitio que seguirá siendo de gran utilidad

Que salga *Brawl* cambia el sentido de las visitas a su web oficial. El trabajo diario de Sakurai se convierte ahora en una referencia completísima del juego contada con detalle y humor por su mismo director. Puedes encontrar información de todos los modos y opciones de juego, descripción y curiosidades de los personajes, secretos o una práctica lista para que vayas marcando los trofeos que consigues durante el juego, amén de un destripe-explicación de la genial historia del Emisario: smashbros.com



CAMINO AL SUBESPACIO

Durante tu aventura descubrirás las intenciones de cada personaje y por qué todo el lío de los trofeos...



Aquí comienza todo. Una pelea entre Mario y Kirby, una derrota aceptada y un guiño de competición y amistad. Pero este cuarteto no durará mucho...



La Hal Abarda irrumpe en escena. Caen seres de extraña materia y se preparan los fuegos artificiales ¿A quién obedece el Antiguo Ministro y por qué actúa así?



Samus muestra su lado más cercano y sensual sin la armadura...



...pero sigue siendo más poderosa y espectacular con ella.



¡SPOILER! escudriñar = secretos. Mejor mira la X, que también significará algo.



Mapa de la aventura. Muchas más banderas y más de 8 horas para pasarlo[2].

hasta el más mínimo aspecto (¿gravedad? ¿objetos? tú pide) y crear un estilo de juego propio en cada salón, una marca registrada de los torneos de tu casa, a gusto del anfitrión y sus invitados[3].

Cuatro personas son el ideal, pero la pareja es más fácil y los modos anteriormente dedicados al solitario jugador se convierten ahora en un progreso cooperativo en gran cantidad de pruebas y retos. Pero *Smash Bros. Brawl* quería ponerle fuerza y significado a todo, quería erigirse como la superproducción Nintendo de nuestros días. Su forma, su viaje para conseguirlo sin duda alguna, se llama Emisario Subespacial y también se puede devorar con un compañero.

Encuentros

En su concepción sencilla, casi repetitiva, este viaje esconde intencionadamente un conjunto de sensaciones dedicadas a tocar el corazón de jugadores de videojuegos. Un recorrido por escenarios inspirados en sagas de ayer y antes, que se hace a saltos, a golpes y a base de exploración. Una dedicatoria a aquellos géneros que, por tanto, excusa con sus

"POCAS VECES DEJA PENSAR AL JUGADOR 'AQUÍ PONDRÍA ALGO MÁS O MEJOR'

reminiscencias su simplicidad y posible linealidad, y las completa con los combates frente a nuevos personajes o jefes finales, con el objetivo de introducir técnicas de pelea y a los propios participantes.

Hasta ahí podría ser una evolución del (anecdótico en comparación) modo aventura de su predecesor. Pero aparte del relleno, el Emisario utiliza con gusto sublime dos factores que van de la mano: las escenas cinemáticas y la relación entre personajes. Se cuenta una historia de viejos amigos, traiciones, tradiciones y manías. De alianzas improvisadas u obligatorias, de pasados e identidades inamovibles. Un cuento en minipelículas de animación de factura nunca vista en un título Nintendo (que bien darían para un film dedicado a la marca). Es también sencillo, sí, pero sorprende a cada paso con toques épicos (la increíble llegada de las naves), de dramatismo y hasta dureza (Samus o el Ministro), de excelente humor y carácter (Peach y sus tes, la confusión de Link...) o de historia, para llamar una y otra vez al espíritu del jugador y hacerle debilitarse de nostalgia y emoción. Sakurai consigue con esta moderna inclusión (con un estilo propio) dar una lección a Nintendo, darse un gustazo, recompensar a los usuarios y dotar al juego de un valor adicional de coleccionismo, de un punto secundario pero que es incapaz de dejar igual a nadie (aunque no conozca a Mario más que de



Rayquaza es tu primer gran enemigo. Impresiona, pero es facilón





2 En cooperativo puede hacerse más rápido. Pero hemos dicho "pasarlo". Luego te queda encontrar todos los elementos ocultos. Y luego atreverte con los niveles de dificultad para tipos duros.

3 Invitados que pueden jugar con su control favorito completamente modificado en cualquiera de las cuatro configuraciones.



Al final, te sientes siempre como un chaval jugando con los muñecos de Nintendo.

Eres el jefe del destino de los jefes





Wario es desagradable de por sí. Con un ajo, convertido en Wario Man, el triple.

¡La bola Smash! Rómpela o rómpele la cara al que la lleve. Puedes sumar un par de KOs a tu contador en un instante. Peach-melocotones, Samus-rayo, Link-te-raja y Mario-hadoken.

oídas). También de coleccionismo e inevitable mención es la recopilación musical[4], de más de 300 piezas nuevas y clásicas, que reúne y reunirá por mucho a la mejor selección de músicos de juegos que se recuerde en un LP imprescindible para el fan, aportando su talento al son de la historia de Nintendo.

Hasta el infinito

El resto del juego no se puede ni llamar "resto". La atención al detalle y la completitud se percibe en cada apartado de *Brawl*, en cada menú de juego o de opciones, porque pocas veces se deja al jugador que piense "aquí habría puesto algo más o mejor". Hasta lo más insulso está trabajado acorde. La cantidad de formas de jugar a este juego y sus derivadas abruma, y se siente inabarcable a veces al encender su canal y no saber por qué decidirse, aunque esa decisión siempre significará diversión. Una invasión de juego.

Invaden también los personajes, alma del significado de *Brawl* y enlace personal con el jugador. Todos son bienvenidos y los primeros pasos con ellos son una sorpresa. Además, es acertado el protagonismo de invitados que tienen los ídem, y que sean un pequeño gesto a dos sagas clásicas del mundillo y no un intento comercial descarado.

¿Preparados?

Super Smash Bros. Brawl es un esfuerzo sin precedentes, un trabajo que probablemente no se repita jamás. Masahiro Sakurai, su equipo y Nintendo han unido los poderes requeridos para generar una experiencia que rebosa jugabilidad esencial y nostalgia, desde el primer combate hasta el último trofeo, desde esa partida con los amigos hasta la emoción de las secuencias finales del Emisario. Un producto tratado con mimo y amor, como una explosión de ideas ejecutadas con cuidado para dar ejemplo en lo que significa el perfeccionamiento de un concepto de juego, de una saga y de un sentimiento muy ligado al jugador. *Brawl* no tiene horas de juego, se puede jugar durante meses y años. Ningún seguidor de Nintendo se lo debe perder.



Snake y el equipo StarFox ponen sus típicas conversaciones en juego.



Luigi se lo merecía alguna vez. Quien no llora...

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	SORA
PRECIO	49,95€

NG COMENTARIO

Imprescindible obra que asombra a cada paso mientras que no para de divertir. Nostalgia y detalles nunca se trataron de esta forma.

4 La BSO es demasiado. Originales, remixes, nuevos arreglos orquestales, invitados, coros, clásicos de Melee... todo bajo las mejores batutas de Japón.



SUPER MARIO GALAXY



Un pequeño salto para el fontanero, una gran sonrisa para la humanidad...

CANCIÓN DE CUNA





El Observatorio Cometa es a *Galaxy* lo que el Castillo de Peach para *Mario 64*. Hogar de Estela y de las Lumas (esas estrellas), el barco está dividido en seis cúpulas. Recogiendo estrellas se devuelve el poder a la nave poco a poco. No es tan grande como los mundos principales de los Marios anteriores, pero todo sea en nombre de ahorrar tiempo perdido. Ni que decir tiene que cuenta con sus encantos ocultos. Hazte con bastantes estrellas y descubrirás algunas historias para no dormir.



AMIGO EN APUROS



El co-op es un añadido excelente, con un segundo jugador eliminando obstáculos con el puntero o haciendo clic sobre Mario para activar un ataque giratorio a medio salto. Pulsa sobre él cuando el jugador uno salta y conseguiréis un súper salto. Debería ayudar a los principiantes a llegar al enemigo final (hacen falta 60 estrellas), pero para hacerse con las 120 hará falta mucha más práctica.

EL GRAN AZUL



Pareces nadar más lento que antes, pero se debe a un adorable efecto de dejar el rastro en el agua. Un movimiento del Wiimando hace que Mario avance, pero para los débiles de muñeca sugerimos el agarrarse a una concha. El equipo de buzo en el que se convierte resulta vital para terminar las últimas carreras bajo el agua. Conceptualmente, los niveles acuáticos son los mejores del juego. Observar el brillo de las estrellas desde dentro de un globo de agua recuerda a *2001* de Kubric o a los pingüinos tan monos de *Kororimpa*.

Los Toad exploran la galaxia, ofreciendo pistas

AGÁRRATE



Agarrar estrellas ofrece una sensación versátil de físicas. Te agarrarás simplemente con el puntero y pulsando A para llegar al siguiente planeta...



...pero pronto tendrás que hacer uso de toda la inteligencia adquirida de cuando viste la película *Apollo 13* para mandar a Mario hacia su meta.



Un gran momento es la carrera en un cementerio que se disputa en su totalidad en un campo de estrellas.

DIARIO DE JUEGO

30 segundos...
Me han pedido que seleccione un icono para salvar partida. Elijo a Toad. Un pinchazo rápido para ver si puedo modificar su cara como en la 64. No.

2 minutos...
Un brillante guión gráfico en colorespastel me introduce en el Reino Champiñón.

3 minutos...
Hay un ejército abriéndose camino hacia el reino. Jesús. Veo un Toad ardiendo. Nervioso.

5 minutos...
Rosalina me ha salvado de morir en el espacio. Se lo agradezco.

10 minutos...
Llegan los momentos difíciles. A cambio de nuevos poderes de giro, ahora "pertenezco" a Rosalina.

11 minutos...
En el limbo por primera vez. Da un poco de miedo que nadie esté preocupado por que estén todas las luces apagadas.

12 minutos...
Salto sobre la cúpula de un observatorio. Todo el universo gira a mi alrededor.

14 minutos...
Huele a misión de entrenamiento. Todo el mundo me da consejos. Coge esto. Salta allí...

15 minutos...



Me aplasta un bloque. Una gigantesca cara de Bowser de muerte, un buen guiño a todas esas veces que morí en Mario 64.

25 minutos...
Acabo de encontrar un Luma hambriento; necesita estrellas para transformarse en un planeta.





Mecha Parece una afrenta a las leyes de los videojuegos el no incluir a un jefe final al que tienes que subirte. Así sería *Shadow of the Colossus* si no se hubiese inventado el marrón.



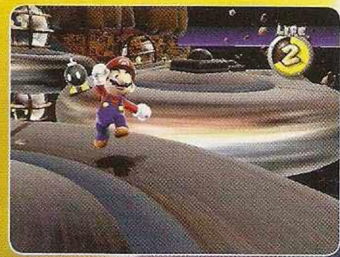
Un rápido movimiento del Wiimando para volverte invisible y ya has acabado con las habilidades de Boo Mario.



El ejército de Bowser Jr aparece volando entre las galaxias para meter a Mario en un lío en forma de barco.



Los cataquacks son lo único que sobrevive de *Mario Sunshine*.



La galaaxia Battlerock añade Bob-ombas a la mezcla. Salta sobre ellas, cógelas y lánzalas con un movimiento rápido.

Nuestro[1] amor por un fontanero saltarín es una pasión desvergonzada y de sinceridad sin igual. Desde esa aparición a través de una tubería en *Mario 64*, hemos seguido y apoyado cada paso sucesivo en 3D: con *Galaxy* al fin en nuestras manos temblorosas, el romance continuó sin lugar a dudas, ardiendo con un renovado poder de 120 estrellas.

Un mundo nuevo

No tiene sentido intentar encasillar a Mario (con sólo apretar Z y pulsar A, dará un salto hacia atrás y saldrá de allí), pero mucha gente suele referirse a sus aventuras 3D como "patios de recreo". Sí, los niveles están llenos de agujeros por saltar, pendientes por las que bajar y obstáculos por superar; pero curiosamente nadie habla del espacio desperdiciado. Porque siempre que hay un espacio para correr, para saltar, para nadar o incluso un simple espacio vacío.

Quitando todo lo que está alrededor de las plataformas, pendientes y balanceos, a EAD Tokyo no le ha quedado más remedio que coger los últimos resquicios de diversión y ponerlos en órbita; es el único lugar en el que un diseño de niveles semejante podía tener sentido. La importancia de las puertas estrella que lanzan a Mario de roca en roca no tiene comprensión. Eliminando todos los paseos superficiales, nunca avanzarás automáticamente hacia el siguiente "punto" interesante, sino que siempre estarás jugando.

Actuación estelar

Todo esto sería en vano si los planetas no cumpliesen con su parte del trato. Pero lo hacen siempre. Al igual que cada paso de Mario debe justificar su lugar en *Galaxy*, cada planeta tiene que hacerlo también. Aunque tu meta en cada zona es más o menos la misma (o saltas hacia una puerta que te lance hacia la roca/huevo/manzana/cuchara siguiente, o bien construyes una nueva puerta con fragmentos de estrella), cada planeta permite experimentar todavía más que el anterior.

Así que no sólo estás recogiendo fragmentos, sino que también tienes que vadear zonas mugrosas mientras los pedruscos intentan aplastarte y

NO PUEDES COMPARAR A MARIO CON UN JUGUETE; NO HAY NINGUNO LO BASTANTE BUENO

¿A nadie le preocupa que estés jugando con un Mario muerto?

FRAGMENTOS



Cazar fragmentos de estrella te tendrá buscando por todas las rocas, arbustos y enemigos. También necesitarás tener tu puntero alerta mientras vuelas.



Ciertos enemigos necesitan que les lances fragmentos de estrella para suavizarlos y atacar. No es fácil; puedes esparcir 100 fragmentos por la pantalla y aun así fallar.

Con tanto Mario abeja, era imposible cumplir las expectativas

ALLÍ DONDE HAY UN ESPACIO, LLEGA EL CINCEL DE MIYAMOTO



Golpea las monedas de los bloques de interrogación[2] para activar rastros de notas.



Predijimos que los ojos de los murciélagos significaban el regreso de Wario. No es así.

mandarte a la pantalla de "has perdido". No sólo intentas recoger trozos de estrella, sino que giras alrededor de bolas de demolición para que atraviesen una pared con flora tan afilada como una cuchilla. Aplastando un botón, ves que un planeta se desmorona revelando una nueva esfera en su interior formada por aguas cristalinas. ¿Ves ese planeta con forma de Yoshi plagado de Goombas? Aquí, ten una estrella de invencibilidad para atravesarlo en un derroche de diversión durante 30 segundos, iluminado por el rastro de los clones arcoiris de Mario. Centrémonos ahora en la gravedad.

¿Acercarse al borde de una plataforma y poner a Mario en órbita con un salto largo? Sublime.

¿Activando un Topman girante y guiando un Mariocóptero 360 grados alrededor del planeta? Sobrecogedor. Cuando te ves rodeado de paredes con su propio interruptor, prepárate para un retorcido salto de pared. No es justo comparar la jugabilidad de Mario con un juguete: no hay uno lo bastante bueno. Son emociones antiguas de un modo que sólo los nuevos mundos digitales pueden representar.

Galaxy también sigue las viejas tendencias, al negarse a satisfacer el sensor de movimiento de Wii. Aparte de los ataques giratorios, se usa un poco el Wiimando para

El estreno 3D de Fire Mario es genial, pero una completa confusión de sonidos



1 Eh! Quieto ahí. Antes de que sigas leyendo te sugerimos que visites *tinyurl.com/28pfgf*. Es la banda sonora que hemos seleccionado para que te sitúes bien para este análisis. 2 Estas monedas suelen estar ocultas en tuberías y sirven para activar retos mayores que suelen recompensarte con vidas. Son retos menores pero divertidos, que van desde completar rastros de notas hasta recoger un puñado de fragmentos de estrellas en un tiempo.

DIARIO DE JUEGO

35 minutos... Probando la galaxia Honeyhive. Fui directo a la tubería que encontramos en la demo del E3 y encontré una estrella de invencibilidad.

35 ½ minutos... Se acaba la invencibilidad. Los bloques restantes me aplastan y acaban conmigo.

38 minutos... Qué alivio. Resulta que los Toads no han muerto. Sólo están atrapados en un árbol.

50 minutos... Enfrentarse a un ejército tan sólo pateando cocos. Me abro camino hasta King Kaliente, un pulpo que lanza lava.

55 minutos... Hice clic sobre un bloque de interrogación en el mapa y apareció una galaxia nueva: la galaxia Flipswitch, un reto sin estrella.

1 hora... Aprendiendo a montar una raya. Mi profesor pingüino cree que es mejor que practique en el río más difícil del mundo. Si es difícil una línea recta, mucho más una curva suave. Tal vez pueda saltar ese trozo de pista y evitar esa esquina.

1 hora y 23 segundos... Tal vez no.

COMETAS TRAVIESOS









¿LO QUÉ TRAVIESO?
Cuando aparecen estos cometas alteran el comportamiento del nivel y te permiten hacerte con estrellas de otro modo imposibles.

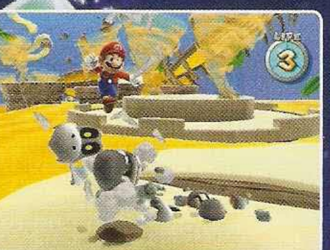
COMETAS VELOCES
Son los rojos. Cuando están en órbita tienes que completar una tarea contrarreloj. El límite de tiempo es bastante generoso.

COMETAS CÓSMICOS
Azules. Se parece a *Sunshine*; tienes que enfrentarte en carrera contra una versión cósmica de ti mismo.

COMETAS TEMERARIOS
Son los blancos. Te hacen enfrentarte a un viejo enemigo final con sólo una tubería de salud. Este topo es una de las estrellas difíciles.









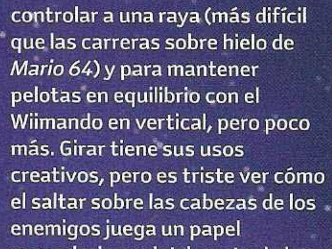
El número de enemigos clásicos es increíble. A Galaxy sólo le faltan los Shy Guy, Birdo y Hermanos Martillo.



Ve hacia la luz y prepárate para iluminar a Mario como si fuese un árbol de Navidad.



Mario-hielo nos ofreció nuestro momento favorito. Mira los trucos



controlar a una raya (más difícil que las carreras sobre hielo de *Mario 64*) y para mantener pelotas en equilibrio con el Wiimando en vertical, pero poco más. Girar tiene sus usos creativos, pero es triste ver cómo el saltar sobre las cabezas de los enemigos juega un papel secundario en detrimento de las maniobras rotacionales.

Dejando a un lado el combate, los saltos siguen siendo lo principal. Tras las complicaciones de *Sunshine*, vuelve a explotar las habilidades básicas que hicieron que Mario se ganase nuestro corazón. Triple saltos, patadas en pared, saltos atrás, saltos largos y caídas de trasero; se controlan como siempre, pero ahora con una velocidad de respuesta fluida. Al encaramarse a agujas de lava fundida o intentando mantenerse en una plataforma tan fina como un pelo mientras atraviesa campos de láser y bombardeos, se te pedirá lo mejor de ti mismo; pero el control nunca te fallará. No malinterpretéis esta sencillez jugable con que el título sea fácil. De hecho, tras venir del cruel *Super Mario Sunshine*, *Galaxy* es uno de los juegos de Mario más indulgentes que hemos jugado nunca. La diferencia radica en que, lo que en *Sunshine* resultaba difícil por las razones equivocadas, aquí es fácil por los motivos correctos. ¿Muertes injustas por culpa de la cámara que funciona mal? Ninguna. ¿Muertes injustas por culpa de una geografía extraña? No. ¿Muertes injustas porque Mario no hizo lo que tú le decías? Qué va. La falta de muertes injustas no es sinónimo de sencillez, sino de perfección en el diseño.

Más bello no puede



¿Quejas? Unas pocas. Algunas estrellas sólo aparecen cuando un cometa que altere la galaxia esté en órbita, y al final del juego nos gustaría conseguir esas últimas estrellas difíciles en nuestro propio orden sin tener que pagar a un Luma para que lance cometas para nosotros. Aunque se habló mucho de los trajes, no lo son todo. Mario disfrazado es agradable pero no puedes evitar

EL ENEMIGO EN MÍ

Muchas galaxias tienen un gran enemigo que derrotar. También nuestro viejo amigo Bowser...



SALIDO DE LA MADRIGUERA
La solución para los enemigos finales se sugiere justo antes de aterrizar en sus planetas. Aquí, antes de llegar hasta Major Burrows, te enfrentas a topos más pequeños. Piensa a lo grande para acabar con el padre.



MWA-HA-HA-HA
Siguiendo la tradición de *Mario 64*, los enfrentamientos con Bowser cuentan antes con una sección de plataformas y obstáculos. Las propias luchas son completamente diferentes, con música épica inspirada directamente en *Star Wars*. Brillante.

NO HAY NADA EN Wii CON TANTA IMAGINACIÓN, JUGABILIDAD, DISEÑO Y CALIDAD TÉCNICA

verlos como restricciones de la libertad que tenemos con Mario al natural. Además, los potenciadores básicos posteriores cometen el crimen de interrumpir una banda sonora sublime con techno europeo. ¡Mal, Mario, mal!

Entenderéis el motivo. *Galaxy* es una experiencia tan completa estéticamente que hasta el menor fallo de diseño puede resultar devastador. Flotar dentro de una esfera de agua mirando fijamente el espacio distorsionado, girar alrededor de un donut de hielo que refleja la luz... son conceptos visuales que las palabras no pueden describir. Creednos hasta que lo veáis vosotros mismos.

Cada paso ofrece los sonidos correctos a medida que atraviesas basura, madera o melón, y los gritos de helio de Martinet nunca han sido tan divertidos. Suavízalo con una generosa cucharada de una de las orquestaciones más finas jamás oídas en un juego y tendrás un ambiente sonoro que llenará de color tus oídos. Aterrizar en la galaxia Jardín Céfiro con un sonido de bocinas, se convierte al instante en uno de los cinco mejores momentos de todos los tiempos.

Hipérbole galáctica

Super Mario Galaxy es uno de esos juegos extraños capaces de convertirnos en niños, que harán que vayas directamente al teléfono para llamar a tus camaradas, diciéndoles cosas como "el mejor juego en años" o (¡ups!) "supera a *Mario 64*".

¿Mejor que el mejor juego de la historia? El tiempo dirá si esto tiene la fuerza para llevar semejante carga. Por ahora tened seguro que nada en Wii... no, que nada desde el primer encuentro 3D con Mario, tiene esta imaginación, diversión y calidad técnica. Será recordado y comparado por siempre, por críticos y por los afortunados que lo hayan experimentado alguna vez. Aún hoy, mucho después de su lanzamiento cerca del primer año de Wii, es el mejor regalo de cumpleaños que hemos tenido nunca. Desenvuélvelo si no lo has hecho aún y empieza tu historia de amor con un mundo de diversión que no tiene igual.

¿Quién se apunta a la apuesta de que Estela acabará resultando ser mala?



Un giro aplastará la calabaza, y el segundo acabará con los propios Goombas.



Odiamos tener que ser quien te lo diga, pero no, esa torre Jenga no se cae. Lo sentimos.

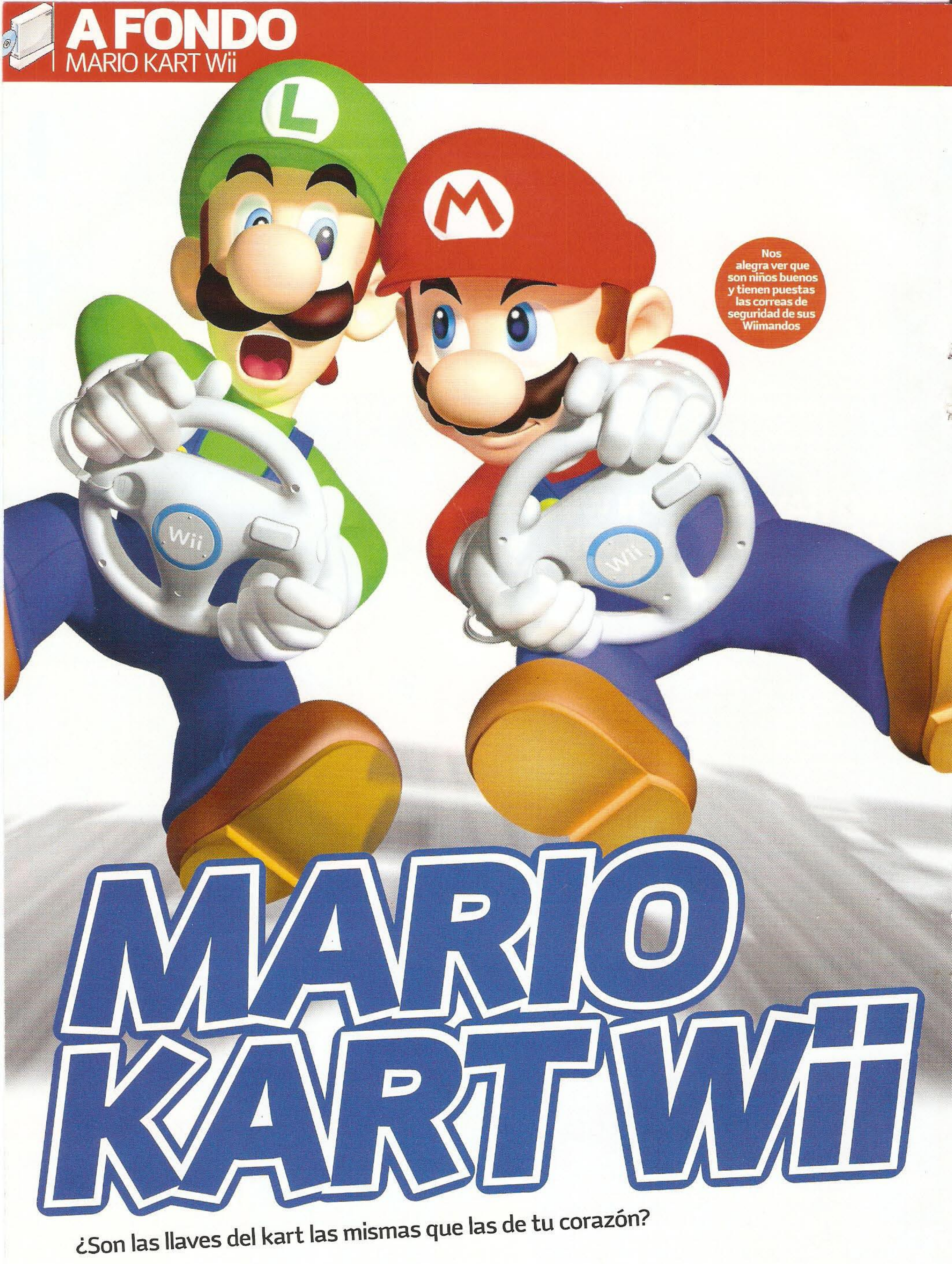
FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO EAD TOKYO
PRECIO	49,95€

NG COMENTARIO

Demostrando que Nintendo está más a gusto con los juegos 3D de lo que lo estaba con las 2D, *Mario Galaxy* no decepciona. Miyamoto necesita un nuevo prefijo; "super" ya no le hace justicia.



Nos alegra ver que son niños buenos y tienen puestas las correas de seguridad de sus Wiimandos

MARIO KART Wii

¿Son las llaves del kart las mismas que las de tu corazón?

¡Mira mamá! ¿Motos contra karts? Como *MotorStorm* para PS2, sólo que con más monos y una importante dosis de champiñones. La diversión se encuentra en la clase mixta de los 150cc.

Los hermanos Mario se enfrentan en la pista. Mientras sus karts chocan uno contra otro, la alta velocidad alcanzada amenaza con arrancarles los bigotes de la cara. La escena está rebosante de veneno; nunca antes había alimentado Nintendo un enfrentamiento tan feroz. ¿Como escena de vídeo inicial? Es sorprendente. ¿Como indicativo de lo que nos encontraremos en las carreras? Es una representación algo libre de la verdad.

Al empezar nuestra primera carrera desaparece pronto esa maravillosa sensación que nos dejó la introducción. Es un circuito ovalado, demasiado ancho; un océano de asfalto que te niega la posibilidad de disfrutar de un circuito satisfactorio. En comparación, las pistas de *Double Dash* parecen ser superestrechas. Seguramente no sea el mejor inicio. Entonces pulsas el acelerador y... no pasa nada. Sí, el Grand Prix de 50cc no ha sido nunca el evento más veloz, pero esto parece la velocidad que alcanzan los coches a cuerda. Un movimiento casi trivial que desentona, sobre todo si has jugado hace poco a *Mario Kart DS*. ¿A qué se debe este ritmo? Posiblemente se deba al periférico volante; la tan preciada 'audiencia expandida' necesitará tiempo para acostumbrarse a la velocidad y al nuevo sistema de control.

Aunque es difícil escribir con pasión sobre un volante de plástico, el sistema de control que ofrece, aunque extraño al principio, acaba siendo atractivo. No tardas mucho en reproducir con el volante esos mínimos giros con el analógico que dominaste en *Mario Karts* anteriores, aunque seguramente los más acérrimos seguidores preferirán seguir siendo fieles al bien conocido stick analógico, sobre todo para las motos.

Para el Wiimando

Pero no temáis: esta aburrida carrera inicial no es, ni por asomo, una imagen fiable de lo bueno que puede llegar a ser *Mario Kart Wii*. Saca el Wiimando de su envoltorio de plástico y sube la clase de tu vehículo a los 150cc, y el juego se convertirá en el *Mario Kart* que conoces[1].

Empecemos por lo básico. ¿Girar con el stick analógico? Bien. Se encuentra a medio camino entre *Mario Kart 64* y *Double Dash*; no existe esa lentitud ▸



Todos los sistemas de control incluyen un botón para mirar detrás de ti. Muy útil para poner una piel de plátano en el camino.



Como en *MK DS*, hay una amplia gama de karts y motos por desbloquear, aunque no están tan adecuados al personaje.

¿MERECE LA PENA?

No vas a poder conseguir *Mario Kart* sin el volante, así que ¿qué tal funciona este cacharro circular?



Suave al tacto y además, gracias a su puerto de infrarrojos, no hará falta que retires el Wiimando para navegar por los menús; el primer accesorio que te permite esto. Pero como herramienta, tiene sus fallos. El Wiimando está demasiado arriba, lo cual supone un peso extraño para los giros en el aire. Es fácil agitarlo para hacer un truco, pero son más sencillos de realizar sólo con el Wiimando. Aun así, es el único modo de hacer un buen caballito con la moto.



1 Siguiendo los pasos de *Smash Bros*, el juego ofrece diversos sistemas de control, solo que aquí todos son bienvenidos. El nunchaco y el Wiimando son geniales, aunque las manos expertas igual prefieren recuperar sus mandos de GC y Mandos Clásicos.



Los karts ofrecen ahora maniobras más pesadas. Ideales para echar a los rivales de las pistas, mortales contra una moto mientras hace un caballito. Veréis cómo vuela Wario.



Una pista cubierta de monedas por recoger sólo puede significar el regreso del modo misión de *MK DS*. Las tareas que se te pedirán pondrán a prueba tu control.



Fíjate en la anchura. No es una pista para karts, es un aparcamiento para coches.



Los rayazos en la pared muestran el ángulo ideal para lograr un acelerón.



Después de Dash, que no tenía atajos, es muy agradable vivir su regreso para las contrarrelojes. Derrapes, trucos y estadísticas nos ayudarán a ahorrar algunas décimas.

de los pesados karts de *Dash*, pero tienen más agarre y presencia que los vehículos flotantes pseudo-3D de 64. ¿Y los derrapes? Sólidos.

Los acelerones, provocados mediante saltos, ya no se obtienen entrando y saliendo por la curva, sino que ahora los determina la longitud de la misma. Derrapa durante bastante tiempo y las chispas azules se convertirán en llamas azules, antes de conseguir un acelerón brillante y rojo.

Estos acelerones son un caso de menos es más. Pese a ser más fáciles de realizar que mediante las antiguas técnicas, los acelerones son más difíciles de manipular. ¿Se acabó lo de hacer eses? Así es. Vale, puedes saltar y forzar un derrape a lo largo de una recta, pero al juego no le gusta ofrecerte ese acelerón a menos que estés en una curva[2].

LOS ACELERONES SON MÁS DIFÍCILES DE MANIPULAR. SE ACABÓ LO DE HACER ESES

Al deber mantener el derrape el mayor tiempo posible, se convierte en un juego mucho más arriesgado. ¿Intentas derrapar a través de varias curvas en una maniobra para obtener un gran acelerón, o lo divides en fragmentos más manejables? Obliga, asimismo, a reconsiderar las pistas antiguas que se incluyen en el juego, ya que estos nuevos derrapes estratégicos ponen en duda tus trucos clásicos para estas pistas, y esos récords de tiempo que antaño parecían insuperables se logran ahora con facilidad.

No sólo tendrás que rendir culto a las curvas, sino que también tienes acelerones adicionales por conseguir. Ya sea saltando por una rampa o un pequeño bache en la carretera, con un rápido movimiento del Wiimando realizarás un truco; la recompensa será un acelerón al aterrizar. No es posible fallar y no hay aterrizajes con truco como en *Excite Truck*. Es tan puro y evidente como siempre.

No todos los circuitos ofrecen facilidades para desarrollar ambas habilidades. Las pistas de asfalto, sin baches, se centran más en los derrapes suaves, mientras que otras tienen tantos baches que rara vez tocas el suelo, mucho menos podrás derrapar. Los sitios con truco son todavía más escasos en las cuatro copas retro; es bastante evidente dónde se han metido, con calzador, las rampas. La inconsistencia no estropea el juego, pero sin duda permite que algunas pistas alcancen antes el estrellato que otras.

Apostamos a que no usa gasolina sin plomo

En tu moto

Luego están las motos. Cuando nos montamos por primera vez en la scooter de Peach, nos pareció que Nintendo había metido la pata. Girar las motos con el volante era algo que no parecía nada natural; el giro del Wiimando era justamente todo lo contrario al giro del manillar que esperabas de una moto. Saca el mando de su caparazón de

2 Puede que sea brujería técnica, pero no lo hemos conseguido.



No puedes decidir qué hacer, pero cada personaje tiene su truco. Nos gusta especialmente el que el cochecito de Baby Mario se divide por la mitad y dispara la parte delantera.



Al igual que en *Double Dash*, los karts tienen tres clases: pesada, media y bebé[3].



¿Por qué no iba una moto a brillar como Jesús al realizar un giro de 360 grados?

plástico, y problema solucionado.

Las motos se diferencian en dos aspectos fundamentales. En primer lugar, cuentan con la posibilidad de hacer caballitos, lo cual les ofrece un ligero pico en velocidad, aunque a cambio de perder estabilidad en el giro. Si levantas hacia arriba el Wiimando, la rueda delantera también se elevará; si lo vuelves a bajar, la rueda regresa al suelo y recuperas el control total. Es un poco mecánico pero el extra de velocidad que proporciona es jugoso, sobre todo mezclado con un adelantamiento en la recta final.

Entonces, ¿ninguno de los dos vehículos está equilibrado? Nintendo diría que no. Para compensar sus astutas travesuras de una rueda, las llamas azules ponen fin a la capacidad de giro de las motos. No importa cuánto tiempo te pases derrapando con una moto, no conseguirás sacar de su motor una veloz llama roja. ¿Es suficiente? Tal vez no. La diferencia de velocidad entre el acelerón de una llama roja y otra azul no es suficiente como para etiquetar el giro extra del kart. Aún así, están los abusones del caballito con el joystick, los "nuevos tramposos".

Árbol familiar

"Este no es el *Mario Kart* de vuestros padres". Así lo dijo Reggie Fils-Aime cuando desveló *Mario Kart Wii* en el E3 de 2007. Y sí, con motos, trucos y un derrape modificado es normal que le hayas creído. Sin embargo, tras media hora, te toparás con el mismo juego de siempre bajo la superficie.

Tres, dos (acelera para un impulso de salida), uno. Y allá van. Un caos seguido de unos cuantos derrapes para ponerte al frente del grupo. A nosotros nos parece el *Mario Kart* de nuestros padres. Los mismos trucos difíciles de equilibrar de antaño siguen presentes: los personajes pesados aumentan su aceleración de forma mágica para meter presión en la última vuelta y un fluir constante de caparazones azules para el Sr. Patético que va en 12ª posición. Un fluir constante de caparazones azules ofrecido por la IA, que sigue siendo algo absurda.

Corriendo online

Cuatro karts adicionales (tradicionalmente, en los *Mario Kart* compiten ocho) aumentan el caos entre los rangos más bajos, pero la facilidad con la que puedes desmarcarte implica que sólo serás consciente de dicho caos fijándote en el mapa. Y cuatro karts extra implican cuatro veces más de objetos; así que gracias, Nintendo, por una alarma a través del altavoz del Wiimando y la advertencia en pantalla de que se acercan objetos. Ver exactamente hacia dónde se dirige un objeto aumenta las posibilidades de evitarlos, aunque los aficionados a DS perderán el mapa de la pantalla inferior.

Si los cuatro karts extra no añaden nada al Grand Prix, ¿por qué se han incluido? Por el modo online. Esto es lo que Reggie espera que diferencie a este Kart del de nuestros padres. Y está, en gran medida, en lo cierto. Como experiencia online en Wii, deja en evidencia a sus rivales. Tal vez *Smash Bros* ofrezca una montaña

3 Lo más interesante es que el tamaño de tu Mii decidirá la clase a la que pertenece.

ÁRMATE BIEN

Una auténtica lista de la compra para la destrucción, con nuevos amigos que se unen a la fiesta.

CHAMPIÑÓN



Viejo amigo de confianza. Actívalo y acelera; esencial para alcanzar algunos atajos.

CHAMPIÑÓN X3



Ni uno, ni dos, sino tres oportunidades de hacer morder el polvo a tus rivales.

MEGA CHAMPIÑÓN



Directamente de *NSMB*. Te convierte en un gigante y podrás aplastar a tus rivales.

CHAMPIÑÓN DORADO



Acelerones ilimitados durante un tiempo; para una victoria garantizada.

CAPARAZÓN ROJO



Una leyenda. Este caparazón teledirigido ha destrozado más sueños que Freddy Krueger.

CAPARAZÓN ROJO X3



Eso son tres personas que van a llorar mucho esta noche con su almohada. ¡Ja!

CAPARAZÓN VERDE



Viaja en línea recta; ideal para deshacerte de un caparazón rojo que te persigue.

CAPARAZÓN VERDE X3



También rebotan. Lanza tres y provoca el caos en ángulos insospechados.

CAPARAZÓN AZUL



El caparazón azul vuela hacia el líder. El arma de los tramposos. ¡Buuu!

BLOOPER



Desde su DS, llega el Blooper, que oscurece la pantalla llenándola de tinta.

CAJA FALSA DE OBJETO



Parece una caja de objeto, pero en su interior es una bomba. ¡Suéltala cerca de las reales!

CAJA DE OBJETO



¿Quieres uno de los otros 19 objetos? Entonces, querrás hacerte con esta caja.

RAYO



Reducirás el tamaño de todos los demás karts. Luego aplástalos. Ja...

NUBE DE TORMENTA



Te permite acelerar, pero acabará reduciendo tu tamaño si no la pasas a alguien.

PLÁTANO



La lógica en todo su esplendor: y perderás el control de tu kart.

PLÁTANO X3



Imagínate el plátano. Ahora, imagínate otros dos. Sí. Ya sabes por dónde vamos.

BULLET BILL



También llega de la versión DS. Te convierte en una bala y te permite avanzar rápido.

BOB-OMBA



La explosión sólo afectará a todos los karts que toca. Aviso: eso incluye al tuyo.

ESTRELLA



Do-do-dododo-do-do-do. Te da velocidad, eres invencible y acabas con todo el que toques.

POW BLOCK BLOQUE POW

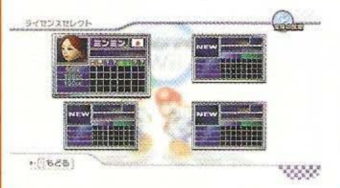


Arma extraña que se activa con los saltos. Se puede evitar (¿seguro?) saltando.

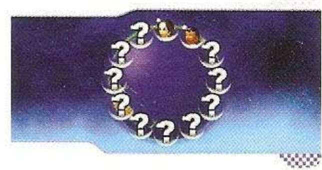


MI QUERIDA SALA

Olvídate de ese punto de reunión de *Mario Strikers*; la sala de espera es tan agradable que viviríamos aquí



Al igual que en la vida real, para conducir necesitas un carné[4].



Esto se va llenando de rivales. Si tardan mucho en unirse, empezará igual.



Este es un gran modo de mostrar las tablas de clasificación. Una línea de tiempo en la parte inferior nos mostrará los mejores tiempos, con tu Mii colocado en la línea.



Esta es la sala de espera antes de la carrera. Puedes elegir hasta 100 frases predeterminadas: "Voy a correr con un kart", "¡Preparaos para morder el polvo!"...



Elige un Mii del mundo de los mejores tiempos y podrás descargar su fantasma.



Y aquí es donde vemos lo mal que hemos quedado después de una carrera.



Tendrás que desbloquear la posibilidad de jugar con los Miis. Hasta entonces, el juego incorpora Miis en las pistas, así que cuenta con ver a Borat y a Hitler

Mario hace una maniobra dramática para evitar chocar contra un pie de foto

de modos online, pero son algo sencillos. Pulsa un botón y juegas online. *Mario Kart* es, en cambio, una experiencia online diseñada para crear una comunidad.

Magia online

Desde el muy agradable sistema de salas de espera hasta el canal los fantasmas para descargar de otros jugadores a través del canal *Mario Kart* la competición alcanza un nivel global. Reta a tus amigos a que venzan a tu fantasma o descárgate el fantasma del mejor tiempo del mundo y compara tu destreza con la suya. Es en el online donde las carreras de 12 karts cobran sentido al

MARIO KART ES UNA EXPERIENCIA ONLINE DISEÑADA PARA CREAR COMUNIDAD

especial *Mario Kart* que se instala en el menú de Wii, todo en este modo online está muy pensado. Es el primer juego online para Wii en el que te da la sensación de estar desarrollando un perfil de competición online.

Lograr los mejores tiempos siempre ha sido su espíritu y gracias a fin. No tiene ni punto de comparación humillar 11 karts de la IA con enfrentarse a 11 mentes humanas. Ya no te pierdes el caos de las últimas posiciones. Por no hablar de las versiones de otros modos para 12 jugadores. Batalla de Globos es ahora un trabajo en equipo: cuatro grupos



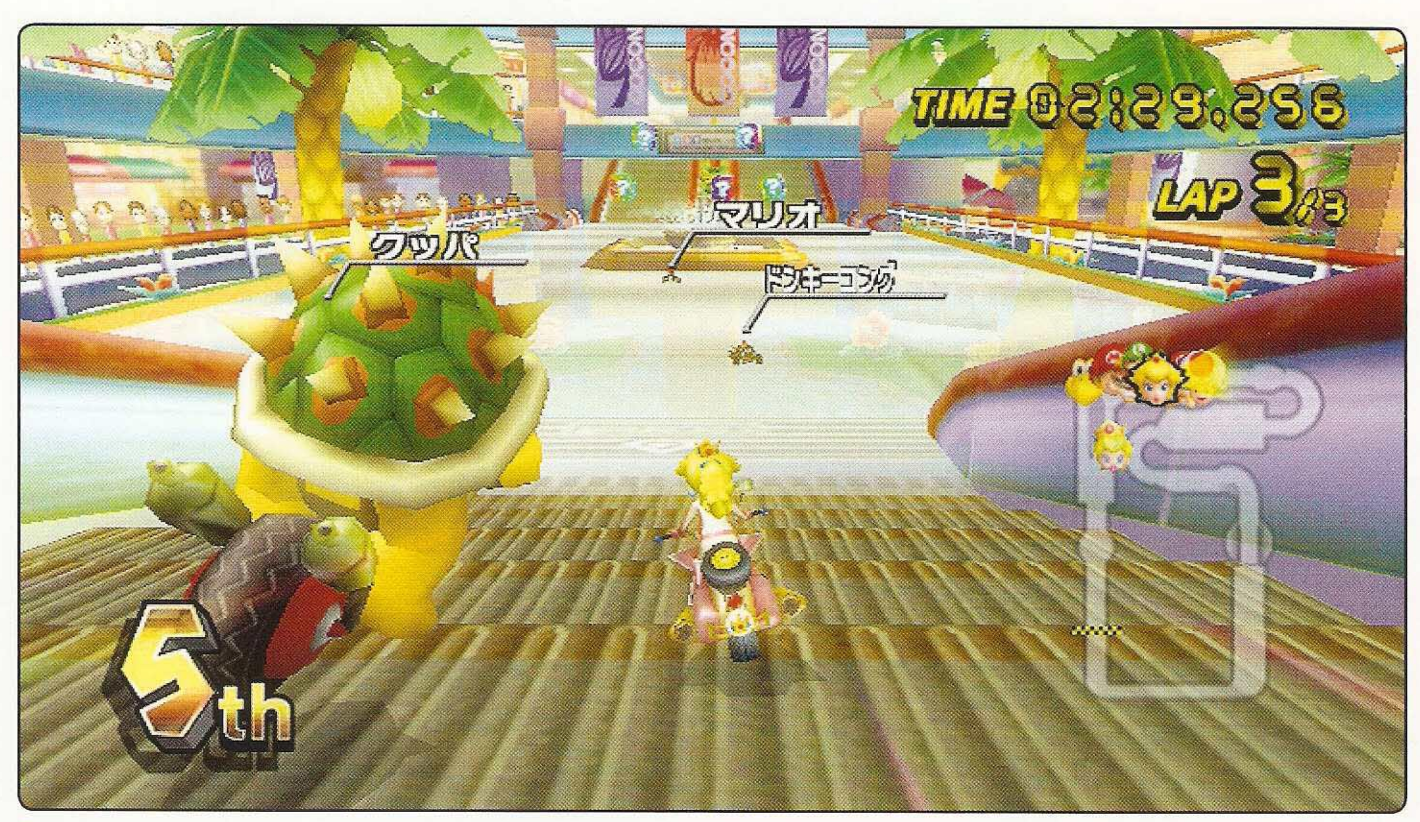
La oportunidad perfecta para un caballito: nunca lo hagas en las curvas.



El estadio Waluigi está plagado de trucos. ¡Aprovecha!



[4] Lo cierto es que aquí a nuestro analista le entraron sudores fríos. Tiene capacidad para los juegos, pero deberíais verle conducir. Se presentó seis veces al práctico.



Las escaleras mecánicas son tanto una bendición como una molestia. Si viajas en la misma dirección que la corriente, obtendrás un aumento de velocidad, pero intenta subir por una escalera que baja e, igual que en la vida real, irás despaaaaacio.



Adelantar es fácil por el regreso de la mecánica de *MK DS* del rebufo. Sigue a otro kart[5] y tendrás un poder épico. Ahora deshazte de ellos para alzarte con la victoria.

de tres componentes que luchan por hacer explotar tantos como sean posibles. También se puede jugar el Grand Prix en equipo, trabajando por superar a los rivales.

Una locura. Ridículo. Pero todo por el bien de la diversión. Es Nintendo al 100%. Sólo que no lo es. Porque la Nintendo que conocemos y adoramos nunca sacrificaría un aspecto de un juego en detrimento de otro. Nintendo siempre lucha por alcanzar la perfección. Pero no aquí. La presión por ofrecer una experiencia online ha provocado que Nintendo pasase por alto el modo multijugador local: el que ha mantenido a *Mario Kart* durante todos estos años.

¿Batalla de globos por equipos? Un completo rollo. Al estar diseñado para 12 jugadores, los ocho personajes restantes son conductores de la IA (aunque lo quites, es la idea original); algo que acaba con la jugabilidad basada en la habilidad que este modo ofreció siempre. Lo mismo se podría decir del juego de recoger monedas, un nuevo modo batalla que no necesita explicación.

¿Carreras a pantalla partida? Están bien, pero sufren visualmente; pese a que nunca disminuye la tasa de frames, se le nota que sufre en comparación al jugar solo. Además, aunque elimines los karts de la IA, mapas y pistas del juego están tan adaptados a ese número mágico de 12 que el juego no funciona correctamente.



Quédate con el nick del que te fulmine online y machácale al día siguiente.



Antiguamente, Mario le hubiese pisado la cabeza a Koopa. Ahora es más deportivo.

Casi asombroso

No importa lo nutrido que esté el modo online, potenciarlo a costa de uno de los clásicos más queridos de Nintendo (el viejo *Mario Kart* para cuatro jugadores) es un craso error. Con el tiempo hemos acabado aceptando sus fallos, pero hemos jugado tanto a *Mario Kart*, que este para Wii ha perdido un poco en las reuniones míticas que lo hacían el rey. Todo lo demás, sobre todo en su soberbio modo en línea, lo corrobora como indispensable del catálogo.

Además, a día de hoy es ya el más exitoso de la serie, quizás por esa aportación online o por su frenetismo extremo. Por todo, dejarlo pasar es una temeridad en tu conducción por la diversión.

5 ¡Te absorbo, Baby Peach! Si tú tienes cierta velocidad y yo tengo cierta velocidad, y yo empiezo a perseguirte, ¡me bebo tu velocidad!



Sólo Dios sabe lo que le ha pasado a Baby Peach. Fíjate en ella, allí detrás.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO EAD
PRECIO	49,95€

NG COMENTARIO

Un *Mario Kart* muy sólido con excelentes posibilidades online. Tiene mucho para compensar la decepción del multijugador local, pero se queda algo corto en magnificencia.




Mirad esta pista: barriles, monos, cocodrilos. Sí, es Donkey Kong.


Un clásico: viajar al mundo de los hongos para ver un Mario vs Luigi.

MARIO POWER TENNIS

Nadal contra Verdasco... Mario contra Luigi...



¡Out! ¿Out? Mario siempre está "In"

Ante ustedes el mejor título –por lo menos de momento– de los "rescatados" de Gamecube. Es increíble lo que mejora *Mario Power Tennis* con el New Play Control, aunque no es ninguna novedad descubrir que los juegos de tenis son perfectos para el mando de Wii y que si sale Mario en ellos, pues mejor aún. Hasta cuatro tipo de controles se han creado en esta revisión que se distinguen por el nivel de acción que vamos a tener en la pista. En esta ocasión, podemos controlarlo absolutamente todo o dejar que la máquina ejecute automáticamente acciones, como el golpe especial o tirarse en plancha.

El control también tiene otra particularidad, y es que si jugamos utilizando el Wiimando únicamente el personaje se mueve solo por el campo decidiendo que lugar es el mejor para contrarrestar los ataques del adversario, de manera parecida a lo que ocurre en *Wii Sports*. En cualquier caso, y esto es bastante elogiable, si conectamos el nunchaco tenemos un control total sobre el movimiento y las acciones de nuestro personaje.

Es, en pocas palabras, el juego de tenis que estábamos esperando desde *Wii Sports*.

Y es que *Mario*[1] *Power Tennis New Play Control* nos permite, además de mover al personaje, realizar varios tipos de tiros, teniendo que ejecutar movimientos diferentes para cada uno. Por ejemplo, si lo que quieres es hacer un globo, hay que mover el mando de abajo a arriba, y tendrás que asegurarte de hacerlo bien porque *Mario Power Tennis* es uno de los pocos títulos en los que jugar de pie –y fliparse– tiene sentido. ¿No es genial?

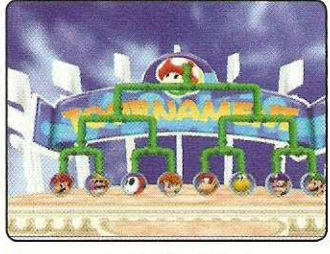
Parece mentira que haya tardado tanto en salir un título de tenis serio y profundo.

"ES, EN POCAS PALABRAS, EL JUEGO DE TENIS QUE ESTÁBAMOS ESPERANDO DESDE WII SPORTS"

Ojo de halcón

Si pensabais que en *Mario Tennis* sólo ibais a zarandear el Wiimando de un lado para otro (modo bebé) esperando a que alguna de las bolas se convirtiese en un punto, tenemos que deciros "lo siento" porque en realidad hay que ser bastante precisos con los movimientos que hacemos con el

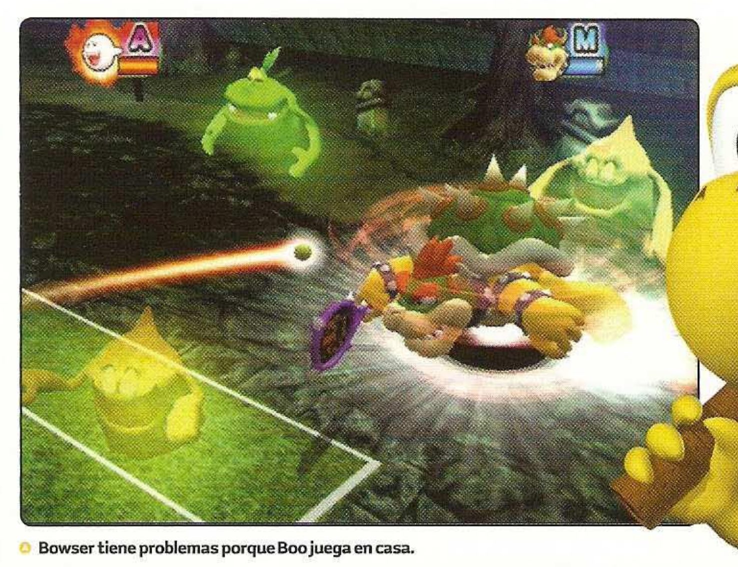

1 Lo váis a flipar mucho cuando escuchéis a Mario hablar en español.



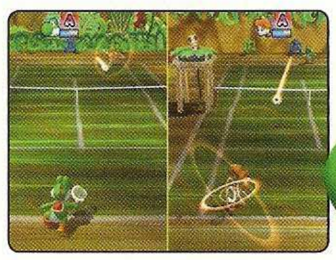
Por supuesto el gráfico de los torneos está hecho con tuberías que desembocan en el campeón. Obvio.



Yoshi acaba de enterarse de que le han aceptado en la escuela de "Fama: A bailar". Su júbilo es evidente.



Bowser tiene problemas porque Boo juega en casa.



¡Síííííí! ¡Precioso! ¡Arte! Chúpate esa Francis Bacon.

Jugar a dobles mola por los "piques" que se generan. ¿Lo dudabas?

Con esa cara de miedo... mejor vuelve al Reino Champiñón



¡Cuidado con Boo! Tiene cara de tramposo

Wiimando. Además según va aumentando la dificultad se nos exige más precisión y concentración en el juego. Cada personaje tiene dos especiales, uno defensivo y otro ofensivo, indicados por una barra de energía que se va llenando. Los ofensivos se traducen en una animación alocada, tipo Mario sacando un martillo para golpear la pelota, y una probabilidad bastante alta de conseguir el punto. Los defensivos sirven precisamente para contrarrestar este tipo de ataques: los partidos adquieren un punto estratégico muy interesante. Quizás hubiese sido beneficioso, de cara a jugadores experimentados, aumentar la velocidad general en los niveles más superiores. Si hablamos de modos tenemos "Exhibición" para echar partidos rápidos, "Torneo" que se divide en "Open Mundial" para partidos con reglas normales y "Máster de Trucos" para jugar en pistas interactivas en las que, por ejemplo, tenemos que evitar que nos de caza un fantasma mientras intentamos jugar al tenis a la vez. También hay una larga lista de minijuegos, algunos de ellos muy divertidos, y una opción para ver resultados y nuestros logros generales. A nivel gráfico se mejora la experiencia con algún detalle menor, pero la verdad es que el nivel técnico del original ya era bastante alto por lo que "da el pego" perfectamente como juego de Wii.

Match Point

Como decíamos al principio de este texto, *Mario Power Tennis* es el título más atractivo de la serie New Play Control por ser capaz de conseguir una experiencia de juego profunda y entretenida. Por fin vemos en Wii un juego de tenis en el que podemos controlar a nuestro personaje y tener distintos tipos de tiro –teniendo que realizar movimientos certeros para ejecutarlos–. Además, se completa con minijuegos, torneos, y toda la fauna sacada del universo Nintendo, desde DK hasta Shy guy, pasando por Peach, Boo, Bowser y, por supuesto, Mario y Luigui.
Lo mejor: la portada reversible pensada para coleccionistas.

SIEMPRE MINIJUEGOS

Aviso al consumidor: si pone Mario en el título de la portada y no tiene minijuegos... Es falso



Entre los minijuegos de *Mario Power Tennis* se encuentra esta joya llamada "Acaba con Robowser" donde tenemos que derrotar a este robot gigante que nos dispara Bob-ombs y Bill-balas. ¿Cómo? Pues devolviéndoselas con la raqueta para que pruebe un poco de su propia medicina.



En "El artista de la pista" nuestro objetivo es pintar un graffiti en un muro devolviendo las bolas de pintura que salen de unas tuberías cercanas. Hay que acertar la bola con la zona de color del dibujo que le corresponde. No es nada fácil pero al menos veréis como sería un Mario de carne azul.

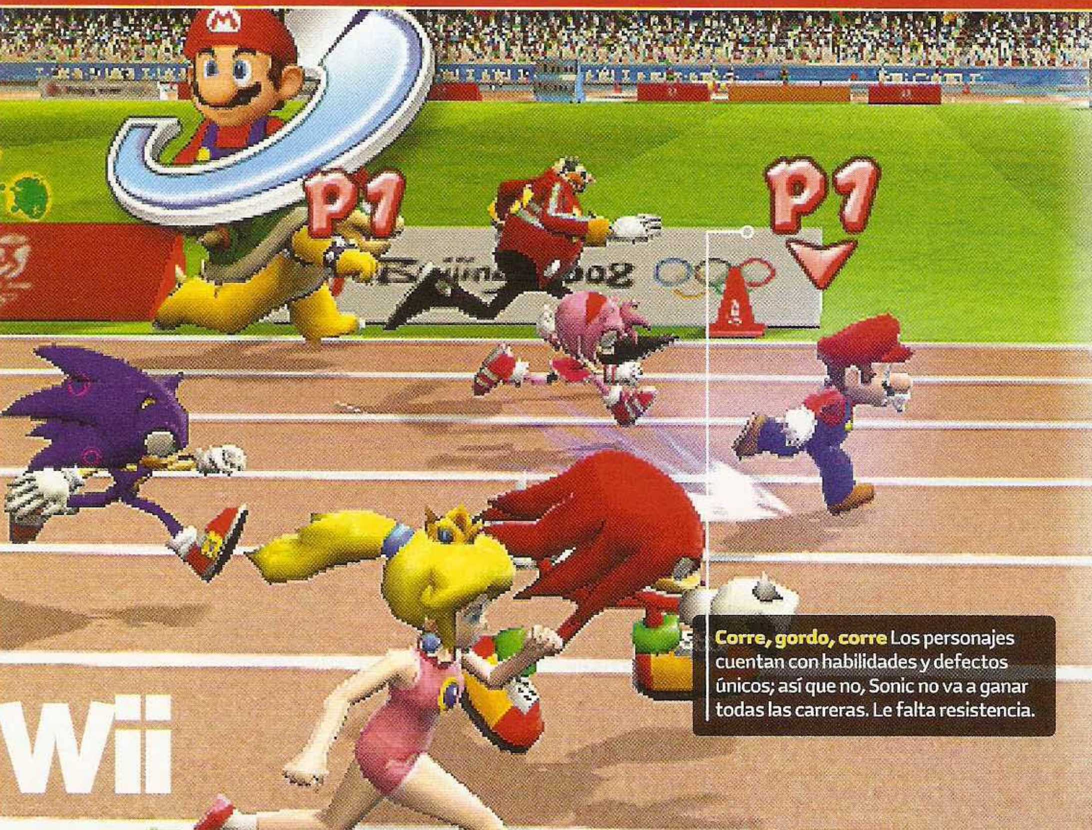
FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO/CAMELOT
PRECIO	29,99€

NG COMENTARIO

Es el mejor de los New Play Control y el que más sentido tiene comprar. Por fin jugaremos partidos de tenis profundos, y teniendo control sobre el personaje.



Corre, gordo, corre Los personajes cuentan con habilidades y defectos únicos; así que no, Sonic no va a ganar todas las carreras. Le falta resistencia.



El salto de longitud demuestra la falta de vitalidad de *MyS*. ¿dónde están las nubes de arena, los fuegos artificiales, la diversión?



La esgrima se basa en bloquear los ataques de tu oponente para luego, rápidamente, pincharles en el estómago.

MARIO Y SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

Científicamente demostrado: el fontanero puede correr más que el erizo



¿Por qué lleva bolsillos si sólo cabe una molécula plana en su interior?

Hemos sonreído con las piernas desgarbadas del Dr Robotnick saltando vallas; soltado carcajadas mientras los compañeros se tomaban las cosas muy en serio durante un combate uno contra uno de esgrima; y nos hemos burlado de las pobres almas que se quejaban de dolor durante la prueba destrozamuñecas de natación 4x100 m. Tal vez no hemos disfrutado un 80%; porque nos vimos obligados a jugar a *Mario y Sonic* en la poco agradable sala de nuestra redacción, en vez de un salón lleno de miniaturas, refrescos y calefacción. Pero seguro que tú si lo harás.

El estilo importa

Los desarrolladores han trabajado hasta el final con la intención de convertir este juego en una Olimpiada multijugador con amigos. El nunchaco es opcional en la mayoría de los eventos[1].

Y si ignoras las intimidatorias once páginas de instrucciones en pantalla y confías en las ayudas durante el juego, perfectamente útiles, el juego es muy cercano; los botones apenas se usan. *Mario y Sonic* es mejor de lo que esperabas en el modo para un jugador. Pero sabe que en el fondo es un multijugador, y cumple.

Los eventos son excelentes. De hecho tenemos una pequeña lista en nuestras notas: diez de los 20 están bajo "¡Genial!"; sólo cuatro aparecen debajo de "¡Malo!". Para que quede constancia, son casi siempre los deportes de mover el mando los que fallan. ¿Pero y el resto? Diversión pura[2].

Es más grande y mejor que *Wii Play*. Es más divertido con amigos que *Mario Strikers*. Sí, algunos de los eventos no triunfan; otros duran demasiado. Si el Pictionary y los palitos de queso no son suficientes en tu fiesta, seguramente *Mario y Sonic* sí lo sea. Y si no te convence, espera al *MyS* invernal, que la nieve es más divertida.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	SEGA
PRECIO	49,95€

NG COMENTARIO

Si te gusta reír y sudar, y sobre todo ambas al mismo tiempo, este juego es oro Olímpico. Tiene algunos eventos mediocres, pero te reirás demasiado como para que te importe.



1 Aunque usar el nunchaco parece darte ventaja de velocidad en los eventos de pista...
2 Destacando algunos como el tiro con arco, en el que realizar la pose real y combinar pulso de nunchaco y Wiimando. Es genial.

DS

La mezcla de ambos universos funciona de maravilla. Consigue un equilibrio que puede llevar al límite a la franquicia, pero es un mal necesario. Ni Sonic es invencible en los sprints ni Mario en los saltos. Todos tienen sus ventajas y puntos fuertes que les harán destacar en ciertas pruebas.

Es normal que Sonic se erice ante Mario. Eeeh, ¡se "erice"!

Por si la versión de Wii te parece demasiado desigual, Mario, Sonic y sus amigos se atreven ahora en una versión ideada para Nintendo DS. Recapitulando, nos encontramos con un juego deportivo que toma como marco las Olimpiadas 2008 de Beijing. Para ello, 16 personajes de los universos de Nintendo y SEGA se han puesto la ropa deportiva y se atreven a protagonizar una nada desdeñable cantidad de pruebas olímpicas más alguna otra "fantasiosa".

Todo esto se realiza explotando en mayor o menor medida la principal particularidad de Nintendo DS, su pantalla táctil, haciendo uso de ella continuamente en casi todas las pruebas. Encontramos desde las clásicas carreras de 100m, hasta otras como natación, tenis de mesa o la novedad, ciclismo.

El mecanismo no es tan accesible como el *Track & Field*, pero no le va a la zaga: rasca la pantalla, pulsa equis botón repetidamente, aplaude para que el público se emocione. Todas estas pruebas pueden ser disputadas en cualquiera de los tres modos de juego disponibles de inicio, desde largos torneos hasta escaramuzas o misiones únicas para cada personaje, además de otras denominadas "Eventos de Fantasía", pruebas más fantasiosas como lanzar balones de baloncesto o una versión con poderes especiales del tenis de mesa.

Lo mejor del juego es, sin duda, su reparto de personajes; casi una veintena de clásicos donde encontramos tanto a los iconos que dan nombre al título, como a otros como Tails, Liigi, Robotnik, Peach, Amy o el cocodrilo Vector. Y sumado a eso, cameos nada desdeñables de Koopas, Lakitu, Chaos u otras criaturas de ambos universos.

Lo que nos preocupa es ese dedo índice ligeramente levantado

Mejor acompañados

Donde más luce *Mario&Sonic* es en multijugador. Jugar con un amigo o, en el caso de que no conozcas a nadie con el juego, hacer uso del modo Online. Diversión asegurada para ratos cortos gracias a un servicio que funciona bien y sin poder ponerle pegas. No es tan completo como la versión Wii, pero esta adaptación portátil de las olimpiadas de Mario y Sonic es un más que digno cartucho ideal para partidas cortas. Si no tienes el sistema doméstico de Nintendo, no lo dudes, DS te espera con un multijugador excelente mediante la conexión inalámbrica y un sabor más clásico. Pronto, en Vancouver.



El ping-pong vuelve a la carga una vez más. Tantos años abandonado, y ahora está por todas partes.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	SEGA
PRECIO	39,95€

NG COMENTARIO

Un buen hermano pequeño de la versión Wii. Carece de algunas cosas, pero no ha perdido su seña de identidad en el paso a la portátil: la diversión simple y directa y el genial multi.

Nintendo no se calienta la cabeza. Para hacer la sonrisa, Crtl+C, Crtl+V.

Oh, sí, grandullón A los responsables de *Super Paper Mario* les encanta el aire retro de Nintendo: el juego está plagado de referencias a los días de píxeles muy grandes.

SUPER PAPER MARIO

La dieta estricta que dejó a Mario en una talla cero

Super Paper Mario es un juego brillante. Está creado en torno a una fabulosa idea que no nos podemos creer que a nadie se le haya ocurrido antes[1]: Los mundos en 2D en realidad no son en 2D. Pulsando el botón A, la cámara gira para ofrecer una visión en 3D, que revela todas las plataformas, escaleras y enemigos como lo que verdaderamente son, trozos de cartón sobre un escenario, y te permite pasar por detrás, alrededor y por debajo de cosas que antes estaban ocultas o entorpecían nuestro camino. El primer gran momento tiene lugar en un fondo de colinas 2D que parece estar muy distante. De repente se muestra como un puente tridimensional que recorre la parte trasera del escenario, pero hay unos 100 momentos que te ofrecen la misma sensación.

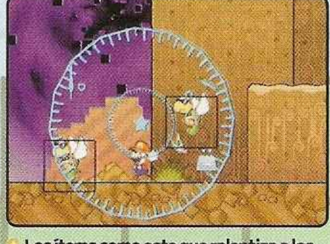
Con las manos en la masa

En juego en sí es más un RPG de acción que el plataformas que podrías estar esperando. Es una aventura estupenda y consistente, convertida en algo que se asemeja más a *Zelda* o *Metroid* por culpa de la constante recolección de objetos. Esto no quiere decir que sea tan imaginativo como nuestro viejo amigo *Twilight Princess*. Hay demasiados momentos de "abre esta puerta, ve a tal sitio y vuelve"[2]. Hay bastantes habitaciones laberínticas que te desesperarán, pero es la gratificante sensación de aventura de estilo RPG lo que convierte a este juego en el complemento perfecto para las plataformas puras de *New Super Mario Bros* o *Super Mario Galaxy*.

Naturalmente, hay unos cuantos momentos espectaculares: el esponjoso mundo de nubes del Capítulo 7-3 que es la antítesis perfecta a el aspecto marrón oscuro de muchos juegos de nueva generación, el momento en el que una plataforma que rebota lanza a Luigi casi al espacio, o cuando nos topamos con la enorme cámara del tesoro llena de recuerdos de los videojuegos de Francis, la rana amante de las señoritas (con robots en la puerta vestidos de doncellas).

No todas las zonas son espectaculares, pero incluso cuando llevas diez horas y piensas que ya has visto todo lo que *Super Paper Mario* puede ofrecerte, tal vez te sorprenda, por ejemplo, una brillante caverna de neon en medio del espacio en la que Mario camina por el techo y salta sobre cerdos poligonales que se encogen. Y por supuesto, ver a Mario, Peach o Bowser convertidos en imparables gigantes retro-pixelados debería pasar indiscutiblemente a formar parte de "Los Cien Mejores Momentos Mario", libro que algún día esperamos llegar a escribir.


Los objetos que aumentan el HP se obtienen en el restaurante de Dyliss. Los necesitarás para los irritantes jefes finales.


Los ítems como este que ralentiza a los enemigos, le otorgan a *Super Paper Mario* ciertos toques de RPG.

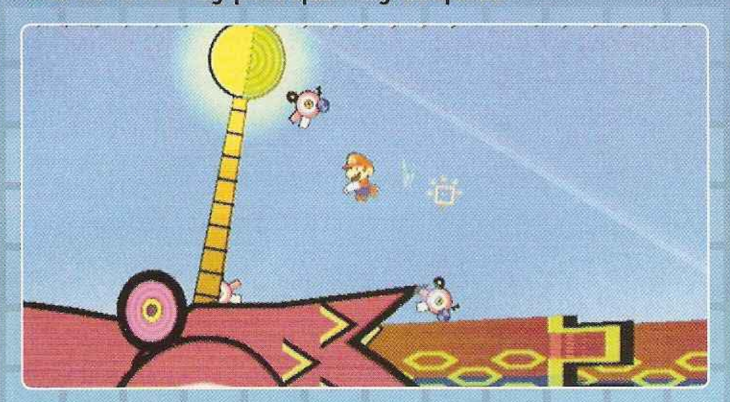

Uno de los tres minijuegos. Hay que mover la isla para coger la fruta y evitar la muerte. Emocionante como una tostada.


Al igual que en *New Super Mario Bros.*, te resultará muy fácil caer, con resultados catastróficos, por todo tipo de agujeros.

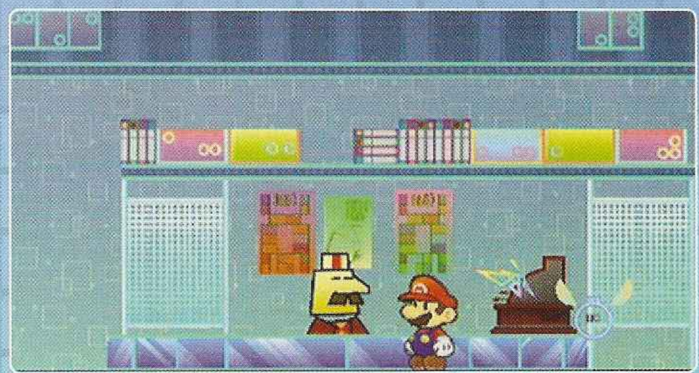


CREANDO TU BARAJA

¿Ya te has aburrido de capturar Pokémons? Las 256 cartas coleccionables de *Super Paper Mario* deberían mantenerte muy pero que muy ocupado



ENCUÉNTRALAS...
Los combates son más fáciles con cartas. Aparecen en cofres ocultos, aunque también puedes lanzar "Cartas Trampa" a un enemigo para crear con él una nueva.



...O CÓMPRALAS
Digamos que este tendero es una de esas referencias Nintendo a los juegos de Mario... si no fuese porque estamos ya en un juego de Mario. Nos gusta su bigote.

Llenos de felicidad

Cierto es que el sentido del humor del tipo que traduce los juegos autoreferenciales de Intelligent Systems está empezando a ser irritante; la larga y desternillante lista de términos informáticos que escupe el dragón que hace de jefe final del primer nivel es una muestra de lo que nos espera, culminando en un tedioso enfrentamiento contra otro enemigo final que tiene aspecto de concurso de televisión. Pero *Super Paper Mario* todavía cuenta con la magia de Nintendo: una enciclopedia viviente de antiguos enemigos de los hermanos, objetos que hacen referencia a las viejas Flores de Fuego y los bloques POW, la habilidad de ponerse en la piel de Bowser por una vez, o esa sensación en muchos puntos de encontrarnos en el confortante Reino Champiñón, sobre todo cuando te obligan a poner el mando en horizontal.

Es interesante que el equipo de programadores haya casi vaticinado que el intercambiar entre las 2D y las 3D lo haría mucho más accesible para los jugadores no habituales, pues sobre el papel jugar entre dimensiones suena complicado. Y este es el verdadero gran problema del juego. *Super Paper Mario* tiene tendencia a parecer un poco ligero. Fue en el nivel en medio del espacio donde nos dimos cuenta por primera vez: todo lo que te encuentras en tu camino son unos cuantos enemigos que te entorpecen sin mucho entusiasmo, y girar la cámara sólo revela una fea, estática y decepcionante vista. Comparado con *La puerta milenaria* o incluso con el *Paper Mario* original (que incluía ciudades llenas de vida, mundos intricados con muchas capas que se abrían como flores de origami, una construcción virtual de cosas a escalar sobre las que caer y dar culetazos tanto como quisieses), *Super Paper Mario* puede parecer a veces como una carrera sin sentido siempre de un lado a otro.

A *Super Paper Mario* le falta un algo "especial"; como la sensación que rezuman unas meras pantallas de *Super Mario Galaxy*. La prueba: tras superar los duros pero atractivos niveles finales, seguramente no tengas ganas de volver a jugar al título; sobre todo porque hay demasiadas escenas que no se pueden saltar y dolorosas muertes que te envían de vuelta al menú, y no demasiados elementos de verdadera calidad, como los niveles submarinos y las originales recreaciones 3D de los niveles clásicos de *Super Mario Bros.*



Peach es, evidentemente, la razón por la que ponen esos carteles en el zoo diciéndote que no metas la mano dentro de la jaula.



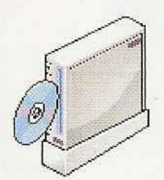
Bowser es el mejor para este combate: su aliento de fuego es idóneo. Y funciona bajo el agua, algo bastante extraño, sí.

Dimensiónate

No nos malinterpretéis: *Super Paper Mario* es un pequeño regalo con un envoltorio muy cuidado, y esa idea de las 2D/3D nunca falla a la hora de satisfacer a tu cerebro. Al menos la mitad del disco está lleno de extras tan adictivos como la búsqueda de trozos de corazón de *Zelda*: habrá gente que ni siquiera encuentre los recreativos ocultos de Flipside, hay un sutil toque que involucra a un pez de colores; y puedes volver a visitar los primeros niveles controlando versiones de papel de Peach o Boswer. La verdad, nos parece que hemos sido un poco negativos. Creednos, es realmente bueno, un juego de puzzles muy satisfactorio y a menudo ingenioso que brilla con esa grandeza de los mejores juegos de Mario. Tampoco es mala idea que para los recién estrenados en la faceta de Mario más cercana al rol (tampoco es que se acerce mucho), que os descarguéis el *Paper Mario* original para Nintendo 64 al alcance de un par de clicks en la Consola Virtual y por tan sólo 1.000 puntos Wii.

FICHA TÉCNICA





PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	INTELLIGENT SYSTEMS
PRECIO	49,95€

NG COMENTARIO

Si no hubiéramos visto ni una pantalla de *Super Mario Galaxy*, este Mario de papel sería nuestro favorito. Pero sigue siendo una aventura muy brillante entre dimensiones.

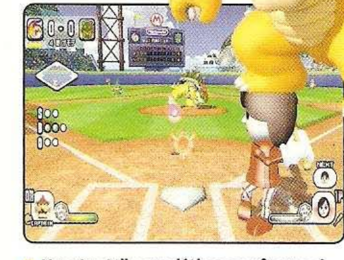


1 El otro que lo ha intentado es *Crush*, de Sega. 2 La "contraseña" para los tres bloques de piedra del 5-1 es MRLLRMRLRRMRRLMMLLLRLLLMM. Te hemos ahorrado tiempo.

Bowser y la llama olímpica de la muerte.



¡No es justo! ¿Qué le pasará a Mario? ¿Bateará el barril con fuerza, o se apartará del camino antes de quedar hecho un sello?



Nuestro Mii esquelético se enfrenta al del caparazón espinoso.



Mario jugará en unos escenarios inspirados en la década de los noventa.

MARIO SUPER SLUGGERS

Béisbol puro sin el típico control de movimiento

Estábamos medio esperando que esto fuera una versión Marionizada de *Wii Sports*, pero, habiendo probado la versión japonesa, tenemos que decir que estábamos equivocados. ¿O no? El caso es que no se parece en nada a *Wii Sports*, por lo que el potencial de un juego de béisbol basado en los personajes de Mario con control de movimiento a la hora de batear y hacer de pitcher es limitado.

Pese a todo, eso no tiene por qué ser algo malo, ya que, si bien nos lo pasamos en grande con el juego de béisbol en *Wii Sports*, todavía le queda mucho que decir a este deporte con un método de control más preciso, en lo que *Mario Super Sluggers* es ciertamente una experiencia mucho más arcade que éste.

Muévelo suavecito

En vez de coger el mando como un bate real, sólo tienes que agitarlo un poco para arriba y luego moverlo en otra dirección para describir el movimiento semicircular típico. Si le das a la pelota cuando has alcanzado el máximo de carga, tendrás un tiro especial que pondrá la pelota en órbita. Lo malo es que el tiempo de carga es complicado de adivinar y si pulsas demasiado pronto el disparo te saldrá por la culata. Como mucho puedes aspirar a que la pelota peine a los jugadores contrarios y que te dé tiempo a llegar a la primera base.

Lanzando bola

La mecánica de juego cuando haces de pitcher funciona de manera similar a la del bateador, excepto en el detalle de que puedes mantener pulsado un botón para lanzar un pelotazo que sólo un bateador sobrehumano (o la IA) podría devolver. Por supuesto, no puedes abusar de esta técnica porque está limitada en número en cada partido. También depende del jugador que seleccionemos así como de ítems extra. Hay más personajes que en cualquier otro título deportivo que haya salido Mario, e igual que en el *Mario Baseball* de GameCube puedes formar un equipo de lo más ecléctico. Personajes como Donkey Kong o Peach desaparecerán tan pronto como



La pelota iba tan rápido que cambió su forma. ¡Alucinante!

MINIJUEGOS DE PERDICIÓN

No es la mejor selección, pero mientras no tengamos que comprarlos por separado...



PLANTAR COMIDA

Nos recuerda mucho a *Pokémon Stadium*. Era un petardo de idea cuando salió y lo sigue siendo ahora. No tiene nada que ver con el modo principal, pero, en verdad, eso es algo bueno en el concepto de minijuego, ¿no?

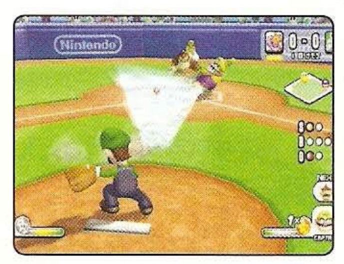


ALTERNANCIA

Si vas a perder el tiempo, hazlo en el modo desafío, donde podrás obtener la experiencia necesaria para ganar juegos así como desbloquear personajes para añadir a la abultada lista. Muchos son de la familia de Donkey Kong.



Luigi hace uso de sus contactos con el más allá... o quizá no.



Un objeto rechazado de *Zelda*, el "vortex baseball", aparece en este juego.

Peach decidió dejarse de faldas largas en sus apariciones deportivas

"ES UN JUEGO DE DEPORTES TAN BUENO COMO ESPERARÍAS DE UNO QUE LLEVA EL NOMBRE DE MARIO"



Este híbrido mutante entre béisbol y hockey sobre hielo es todo un desafío. Un día alguien se va a dejar un ojo en esos obstáculos.

los selecciones, por lo que no los verás en un equipo contrario, así como los personajes secundarios[1] pueden ser repetidos cuantas veces como quieras. La decisión obvia, por lo menos al principio, es la de elegir a tus favoritos, pero hay



¡Toma uno de éstos! ¡Y otro más! Eso te enseñará a no robarme princesas.

que tener en cuenta que puede haber cierta química entre ellos.

Este factor influye en la cantidad de ítems que puedes obtener. Así pues, los personajes que menos se entiendan entre ellos provocarán que aparezcan menos powerups, por ejemplo. Y para complicar un poco más las cosas, a la heterogénea mezcla de personajes le puede influir incluso hasta el color que lleve el personaje en cuestión.

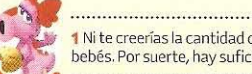
Seguramente sea un detalle para que no siempre estés eligiendo el mismo patrón de colores una vez que descubras cómo funcionan. Sin embargo, es un engorro a la hora de jugar partidas a dobles, ya que te resultará más complicado realizar los ajustes para que la "sincronización" sea perfecta.

Bastante deportivo

Más allá de la locura que supone elegir equipo, es un juego de deportes tan bueno como podrías esperar de uno que lleva el nombre de Mario en el título. Hay un modo desafío en el que te obligan elegir a ciertos personajes –que también se van desbloqueando entre la lista de los horrores que esconde el título– y la decente variedad de campos de juego (con peligros únicos en cada pista así como obstáculos de lo más raros que hemos visto).

El modo de minijuegos está detallado en el recuadro de arriba, y, bueno, tampoco nos impresionó mucho la selección, ya que tenía importantes similitudes con *Pokémon Stadium* de los días de Nintendo 64. Aun así, es un añadido, y no tienes por qué profundizar mucho en él si no quieres. Tratándose de béisbol, seguramente unos cuantos lo importen a nuestro país, pero no recomendamos hacerlo a menos que lo encuentren a un precio lo suficientemente rebajado.

No se sabe aún cuándo va a distribuirse en nuestro país, la verdad, pero, si lo hace, seguro que rebajan el nivel de exigencia en términos de química y, sobre todo, en su lenguaje. Esperemos que sea pronto, porque se trata de otro buen trabajo de los expertos de Namco. Sayonara.



1 Ni te creerías la cantidad de parientes que tiene DK en este juego, y muchos con sus bebés. Por suerte, hay suficientes personajes alternativos que suplen el exceso de simios.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NAMCO-BANDAI
PRECIO	$49,99

NG COMENTARIO

Quizá no sea el juego que estábamos esperando, pero, como juego deportivo con Mario en lugar de como simulador de béisbol, resulta tan bueno como podrías esperar.



Mario celebra su primera fiesta portátil de cierta calidad



Algunos minijuegos requerirán hacer uso de elaboradas tácticas. La mayoría... no.



Puede que sean cuatro, pero eso es un Goomba gigante. Mejor empezar a correr...



El miedo de Luigi pequeño es acabar como mancha en el zapato

MARIO PARTY DS

Le gusta el mueve, mueve Le gusta el mueve, mueve Le gusta... mueve

Habéis oído hablar de la relación entre los personajes de Nintendo y los minijuegos? O mejor dicho, ¿habéis llegado a evitarlo? A menos que no hayáis tenido acceso a la electricidad durante los últimos diez años, seguramente lo sabréis todo de *Mario Party*, una de las series de juegos para todos más exitosas e imitadas. Tuvo sus momentos buenos y malos a lo largo de sus nueve continuaciones, algunas de las cuales apenas pueden distinguirse de las demás más allá de la pantalla de título, pero nunca falla a su cita con el éxito.

Fiesta, pero conservadora

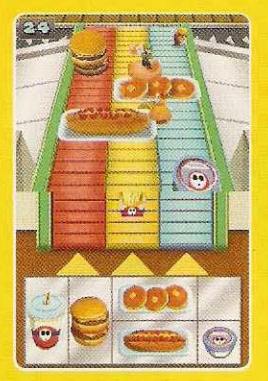
El formato es el mismo en todas las entregas, salvo en la pobre versión de GBA. Cuatro jugadores tiran un dado por turnos y viajan por las casillas de un tablero laberíntico. Después de que todo el mundo haya hecho una tirada, llega la hora del minijuego, que será un dos contra dos, un tres contra uno o todos contra todos. El premio será una bolsa llena de monedas, que se podrá utilizar para comprar objetos que molesten a los demás jugadores. La meta final es recoger estrellas; hay siempre una en el tablero, y sólo el jugador que caiga en su casilla tendrá el privilegio de poder comprarla. Cuando alguien alcanza un número de estrellas, o se ha jugado durante cierto número de turnos, se declara un ganador, y los minijuegos disputados se añaden en un modo aparte para disfrutarlos en cualquier momento, sin la secciones de tablero.



1 No es que el juego luzca mal del todo, sin embargo, pese a mantenerse sólido, no termina de cunplir con los estandartes de la DS. Quizá sea por su función multijugador, y sus cargas. Sin duda, la mejor manera de acelerarlas es a base de reducir polígonos.

GÁNALES A TODOS

Esta es la fiesta a la que todo el mundo está invitado, siempre y cuando tengan una Nintendo DS y no haya más de tres personas...



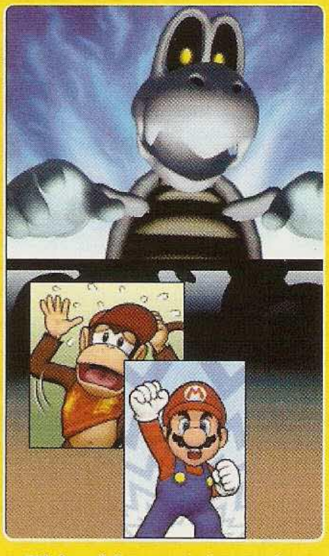





El juego cobra vida al compartir minijuegos con otros usuarios. Además, es el momento en el que tendrás que esperar a que tus amigos, que no compraron el juego, absorban limpiamente de tu DS el precioso código de *Mario Party*. Podrías apagar la consola a mitad del proceso y decirles que se compren el suyo, pero sería un poco contraproducente.



Jugar contra la máquina implica mucho tiempo esperando a que mueva.



Sólo hace falta un cartucho para el multijugador, y funciona a la perfección.

Los minijuegos eran bastante inusuales cuando salió el *Mario Party* original, pero se han ido convirtiendo en elementos básicos de una gran variedad de títulos, así que *Mario Party DS* tenía que ofrecer algo especial para llamar la atención. Su gran atractivo es que el modo multijugador puede disputarse con un solo cartucho. De hecho, es un juego exclusivo de un solo cartucho, y la experiencia no se ve afectada como en otros títulos. Contarás con el juego completo en tres portátiles vacías, mientras la anfitriona envía los datos a los demás entre rondas. Esto implica que hay una carga antes de cada minijuego, pero se puede perdonar.

EL GRAN ATRACTIVO ES JUGAR CUATRO CON UN SOLO CARTUCHO

Dejando a un lado la generosidad tecnológica, hace falta dedicarse bastante a *Mario Party* para sacar algo de provecho de la última adición a la familia. En esta ocasión, la historia nos cuenta cómo todo el grupo ha encogido de tamaño y se ha visto obligado a participar en una partida al mismo juego de tablero, salvo que ahora se ambienta en escenarios gigantescos. Avanzarás a través de todo tipo de mobiliario. A veces es bastante agradable, aunque no siempre fuimos conscientes del tema principal porque muchos minijuegos apenas se diferencian de los cientos que jugamos en las anteriores entregas.

Tráete una botella

Algunos son directamente aburridos. Hay uno en el que tienes que girar una rueda para conseguir que los coches rueden lenta y ruidosamente por un campo de nabos, en lo que debe ser la carrera más lenta y sosa que hayamos visto nunca. Cuando apareció por segunda vez, se nos cayó el alma.

Aunque muchos no son tan pobres, claro está, y hay una buena mezcla de control entre el lápiz táctil, los botones tradicionales de *Mario Party* y soplar en el micrófono. Las versiones anteriores incluían reconocimiento de voz real en GameCube, pero por suerte, las restricciones de hacer el juego lo bastante pequeño como para poder compartirlo parece haber forzado a los desarrolladores a no incluir lo que habría sido un elemento evidente para un juego de DS.

Para añadir algo de interés para los jugadores solitarios, cuenta con una importante selección de puzzles. Hay variaciones del clásico "haz coincidir los colores", y parecen algo que podría haber sido una buena incursión de BitGenerations.

Está bastante bien presentado, aunque el uso de modelos 3D muy básicos para los tableros del juego implica que no luce tan bien como las versiones para N64[1].

Siguen estando presentes todas nuestras quejas perennes sobre *Mario Party*, pero ni se va a dar cuenta de que no estamos en la fiesta mientras esté ocupado saludando y reuniéndose con otros millones de invitados. El juego podría y debería ser mucho más, pero sigue siendo *Mario Party* y ofrece lo que ofrece. Otra vez.

Peach recoge las monedas robadas a los demás jugadores

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	HUDSON
PRECIO	39,95€

NG COMENTARIO

Si eres un aficionado de *Mario Party* o si nunca antes has jugado, no está tan mal. Para los demás, es otra secuela, sin mejoras ni diferencias con respecto a las otras entregas.


VIDEOGAME CULTURE
EDGE
REVISTA MENSUAL I Nº35
PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE
LAS CRÓNICAS DE RIDDICK
La acción continúa. Todo sobre el nuevo juego con Vin Diesel. Para PS3, 360 y PC
Número 35
AIONGUARD
Te desvelamos lo último de Avalanche para PS3 y 360
PRINCE OF PERSIA
Las claves que hicieron posible sus primeras versiones
FUEL GHOSTBUSTER RESIDENT EVIL V STREET FIGHTER IV AFRO SAMURAI GTA WET DEAD RISING PERSONA 4
FIRE EMBLEM KILLZONE 2 THE HOUSE OF THE DEAD SKATE 2 HALO WARS RACE PRO SPACE INVADERS BIG BANG MINI
KING'S BOUNTY ROLANDO BURN, ZOMBIE, BURN BATTLE FANTASIA MUSHROOM MEN AWAY SHUFFLE DUNGEON
ESPAÑA 3,90€
GLOBUS

MARIO TRUCOS

Todos los secretos, atajos y estrategias para ganar



AQUÍ PODRÁS ENCONTRAR PÁG.

MARIO KART Wii

Tu clase de autoescuela más frenética: recopilamos los mejores trucos de cirtuito del rey de los karts

TOP 10 DE ATAJOS NUEVOS

CIRCUITO MARIO

¿Quieres saltarte la puñetera curva del Chomp Cadenas? Usa uno de tus tres champis para pasar por la hierba hasta la rampa. No lo uses muy rápido (quieres pasar la arena, a fin de cuentas). Hacer la pirueta en el aire es recomendable, sólo asegúrate de doblar bruscamente a la derecha cuando caes para no darte contra la pared.



CENTRO COCOTERO

Puede ser difícil moverse por las serpenteantes salas del Centro Comercial. Cuando comienzas la carrera y subes al primer piso, no bajes por las escaleras mecánicas de la izquierda, sigue a través de la tienda abierta en la derecha (hay un pianta bailando dentro). Emplea un champiñón turbo en el suelo de la tienda (es una moqueta rugosa) y salta con pirueta desde el balcón para caer a la planta baja.

FÁBRICA TOAD

Siempre deberías dirigirte a las cintas transportadoras que van hacia adelante, necesitarás pasar por todas para hacer el mejor tiempo. Guarda tus champis para la parte de barro del final. Ignora las paredes móviles y usa una de las setas para ponerte en el medio de la rampa central. Pirueta para ganar algo más al caer.

No creas que podrás usar la de la espalda, iquedaría desnudo!

DESIERTO SECO-SECO

Dos grandes recortes de esquina, ambos vigilados por un Yoshi gigante. Cuando sales de la pirámide interior y ves la esfinge de Yoshi sobre una curva serpenteante hacia tu izquierda, usa uno de los turbo-champiñones para acortar entre la roca y el acantilado de enfrente y esquivar la esquina. En tu segunda y tercera vuelta, usa un champi para pasar a la izquierda a través de la arena antes de la esfinge de Yoshi haga de puente con el pilar ahora derruido.

COLINA DE KOOPA

En el tramo de los rápidos, mantente a mano izquierda y usa el turbo para cruzar la hierba a la derecha del caparazón rojo gigante. También puedes usarlo para pasar por la hierba después de la primera rampa, pero al menos nosotros, hicimos mejores tiempos usando el truco del caparazón rojo.

CASTILLO DE BOWSER

Algo saltarín, éste. Con montones de paredes altas y curvas picudas no hay mucho en el terreno de lo esquivable, así que depura tus trucos. Puedes hacer hasta tres buenas piruetas en el pasillo ondulante del comienzo, asegúrate de piruetear en las zonas de turbo del half-pipe del sótano y también hazlo hasta tres veces en los montículos de los chorros de lava en la recta final. Esquivando los chorros de lava, naturalmente.

SENDA DEL ARCE

Primero, usa un coche. Estas curvas son una pesadilla para derrapar con las motos. Cuando llegues al tramo final del circuito, ignora las rutas de rampa escondida en cualquiera de los lados, dirígete directo hacia el centro y haz pirueta en las dos raíces de árbol para algo más de impulso y menos tiempo perdido en torcer. Esquiva las florugas, ¿te acordarás?

CIRCUITO LUZ DE LUNA

En la primera línea de peaje, ve hacia el de la izquierda. Desde aquí verás que las zonas de turbo están dispuestas sobre una línea diagonal entre los cuatro carriles. Síguelas en línea recta y verás otro conjunto de



Vaya destrozo le ha hecho Mario al buga. Esto del "tunning"...

turbos a tu izquierda. Pasa por ellos, con cuidado del tráfico. Después de la primera curva larga a la derecha, sigue las marcas de neumático de la pared para alcanzar un atajo furtivo.

CIRCUITO DAISY

Éste es un atajo real. Después del primer giro largo a la derecha (cuando estás apunto de entrar en la rotonda), hay una escalera en el último edificio a tu izquierda. Usa el champiñón de turbo para impulsarte sobre la escalera y usa el panel de turbo para volar sobre la rotonda. En la curva final a la izquierda del circuito merece la pena tomar la acera para un derrape más cerrado.



PRADERA MU MU

Después del primer conjunto de vacas hay una horquilla hacia la izquierda. Usa tu champi para cruzar la hierba en lugar de tomar la curva. Necesitarás saltar y derrapar hacia la derecha para realinearte con la pista cuando llegues a ella. ¡En cada vuelta las vacas cambiarán!

TOP 10 DE ATAJOS RETRO

PLAZA DELFINO

Conduciendo por el puerto verás dos cajas al lado de una curva a la derecha. Recorta por el callejón, pero sólo si tienes un champiñón o una estrella (es genial para contrarreloj). Necesitarás el turbo para atravesar el barro que hay en este atajo. Que no se te olvide la pirueta en el puente abierto.

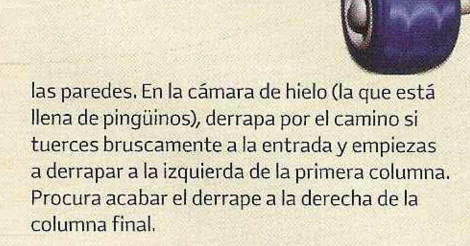


CIRCUITO MARIO

Guarda un champi o una estrella para el final de la carrera, para poder cruzar la arena atajando. Este circuito fue hogar del famoso salto de pared (*tinyurl.com/yp9u8v*), pero nuestros intentos han sido en vano.

ISLA SORBETE

Dale al brinco para saltar las grietas esquinas picudas, torciendo para evitar chocarte contra las paredes. En la cámara de hielo (la que está llena de pingüinos), derrapa por el camino si tuerces bruscamente a la entrada y empiezas a derrapar a la izquierda de la primera columna. Procura acabar el derrape a la derecha de la columna final.



¿Miedo o admiración por las simpáticas frutitas?

JARDÍN DE PEACH

Es una locura para una contrarreloj. Tras la primera esquina hay una manta de flores que esquivar, a no ser, claro, que tengas un champiñón, caso en el que puedes simplemente impulsarte a través de las flores y cortar un giro bien molesto. Hay rampas para hacer saltos-pirueta en la recta final, pero la hierba te frenará.



MONTAÑA DK

Habiendo pasado el salto del cañón gigante, puedes cortar casi todo el camino serpenteante de bajada con atrevidos brincos. Tras aterrizar, conduciendo recto y tomando la primera a la derecha, ve recto para saltar la enorme curva en forma de U de tu izquierda. Tienes que ser muy rápido para hacerlo.



Poco equilibrio tiene el mono subido ahí. ¡Dale duro!

DESIERTO SOL-SOL

Después de la curva inicial hay una pirámide a tu izquierda. Mira bien y verás una ruta de tierra a su izquierda. Usa un champi para cruzar ese camino y ganar tiempo. Genial. Pero hay más. Prepárate, porque en la curva final puedes cruzar la tierra a la derecha con otro champiñón en lugar de tomar la curva. ¡Toma ya, Desierto Sol-Sol!



CASTILLO DE BOWSER

Cuando entres, querrás tomar un giro brusco a la derecha y emplear un champiñón para cruzar la hierba y atajar la curva. Probablemente interese plantear la contrarreloj con motos y caballitos, ya que esas esquinas no permiten muchos derrapes de kart.

PLAYA SHY-GUY

Como los Bob-ombas, las balas de cañón de Shy Guy tardarán un tiempo en explotar, así que apártate bien cuando haya caído incrustada alguna en la arena. Los champiñones deberían usarse en las zonas de hierba, muy útil cruzar en diagonal las más grandes. Y que no se te olvide saltar sobre las olas cuando llegas a las isletas.

PLAYA PEACH

Cuando llegues al primer tramo playero tendrás que escoger entre la ruta izquierda o la derecha. Tradicionalmente habríamos cogido la derecha, pero un ajuste del circuito ha cambiado eso. Cuando te acerques al giro de la playa, derrapa tras el contenedor en el que hay un pianta subido y usa el turbo escondido.



ESTADIO WALUIGI

Justo antes del half-pipe de plantas piraña y el salto final, hay dos curvas rodeadas por campos de barro. Usa un champi o una estrella para cruzar el lodo y eliminar dos esquinas enormes.



Muho coche para este taponcillo...

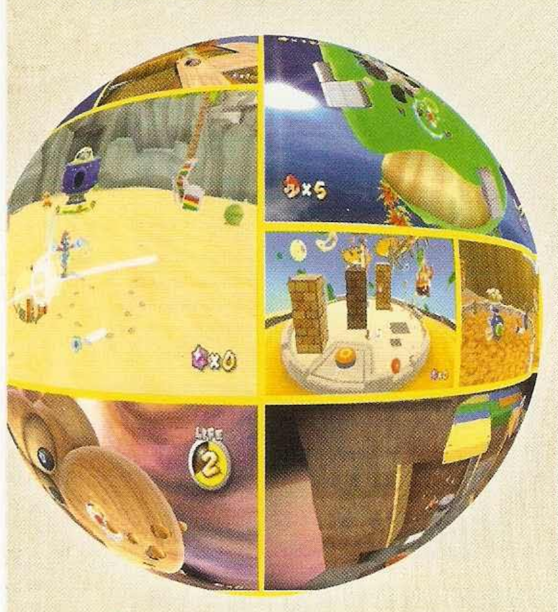
SECRETOS GALÁCTICOS

Descubre los 71 secretos que ni siquiera los programadores conocen. Bueno, tal vez...

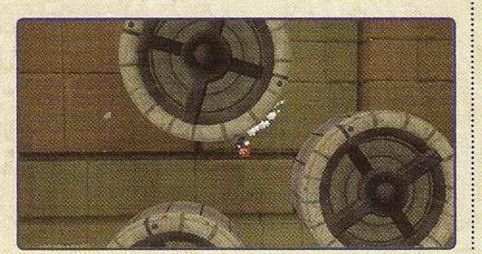
SALTOS, FALLOS, VIDAS Y TRUCOS

CONOCE A TU ENEMIGO

- Haz una culada cerca de los Wigglers para darles la vuelta; Hasta que se vuelven a poner de pie.
- ¿Sabéis esa zona de la Galaxia Paseo Infernal en la que pulsas un botón para luego saltar entre unos chorros de humo? Minimiza el riesgo saltando alrededor de la pared de madera. Danos las gracias luego.



- Conseguirás una vida por cada 7º Goomba en ¿Yoshi por aquí?
- Para matar cangrejos, salta sobre sus espaldas y luego haz un ataque giratorio por detrás.
- Haz un giro para dejar aturdidos a los Cataquacks.
- Al principio de Trampa Colosal, silencia a la gallina-bomba lanzando un fragmento de estrella.
- Súbete a un Mandibug durante un rato sin hacer la culada. ¡Mira cómo se enfada! Adorable.
- En Galaxia Ovoestrella, puedes destruir las rocas de lava con las cosas verdes que salen del suelo.
- ¿Hay huellas sospechosas en la arena? Haz un giro cerca de ellas y aparecerá un bicho azul.



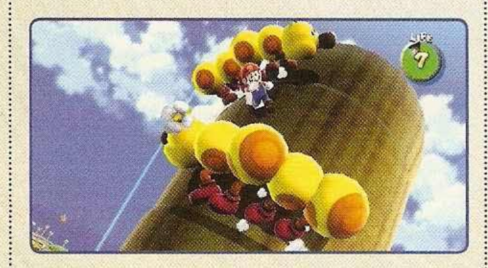
Acaba con él y se abrirá su estómago lleno de gemas. Mmmm.

TRUCOS DEL COMERCIO

- Puedes quedarte en el "borde" de la gran tubería de Bucle Acuático.
- En Volcán Gélido, un salto de patinaje te permitirá circunnavegar todo el anillo...
- ...y si pulsas B, patinarás hacia atrás.
- En la atalaya: salta hacia atrás y gira bajo el planetoide lleno de Wiggler para encontrar una ruta alternativa.
- En Gruta Calabozo pon el cañón a la izquierda, llegarás a las plataformas amarillas.
- Desde la plataforma con forma de "+" de Dimensión Materia Oscura, pega un laaaargo salto a la derecha.
- Estrella 1 de Galaxia Desierto: golpea el interruptor y salta cuando se eleve la plataforma.
- Es posible saltar por el lado izquierdo del Volcán Gélido.

FRAGMENTOS Y BALANCEOS

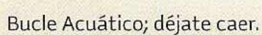
- Agita el Wiimando para hacer girar a tu "guardacabezas".
- Deja pulsado Z al inicio de una carrera y pulsa A con el "¡YA!" para hacer una salida rápida.
- Líbrate de una burbuja FLUDD agitando el Wiimando.
- Para conseguir las monedas púrpura de Caja de Juguetes, salta y gira mientras pulsas izquierda o derecha.
- Habla con un pingüino pequeño tras Surfing para dar una vuelta a la caza de estrellas.



- Hay fragmentos de estrella con forma de "M" al inicio de Reino de Abejas; en Bosque Otoñal, forman una "L".
- Haz volteretas y giros donde normalmente necesitarías a Mario Muelle.

FALLOS DE LA GALAXIA

- Salta hacia atrás y llegarás al Baño del Observatorio "antes de tiempo".
- Salta a la plataforma del dinosaurio de la Dimensión Estelar de Bowser. Se activará la escena de vídeo.
- Flota como abeja y sube al árbol del faro de

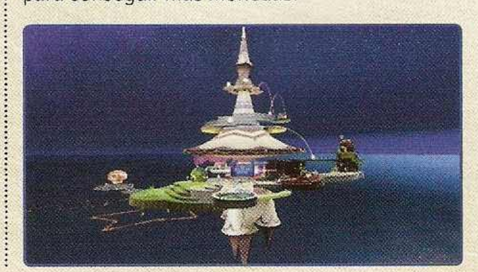


Bucle Acuático; déjate caer.
- Quédate en la cima de la zona del Nº 48 para ver un fallo de la cámara.
- Sorpréndete con tres errores entrando en este link: tinyurl.com/yrh5ul.



TESORO OCULTO

- Rompe las plataformas de piedra bajo la Reina Araña.
- Lánzales caparazones a las anguilas que salen de las cuevas submarinas de Playa Verde y Bucle Acuático.
- De forma similar: puedes acabar fácilmente con las medusas de la Galaxia Ictiotúnel lanzándoles una concha.
- Hay un cofre detrás del faro durante la fase de la estrella de plata de Bucle Acuático. Hace falta un caparazón de Koopa para "forzar la cerradura".
- No empieces la carrera de Surfing antes de hacerte con los fragmentos de estrella de la primera franja del recorrido.
- En Salvar al soldado Luigi, busca un punto en el techo con la gravedad alterada. Haz culadas para conseguir más monedas.



- Estrella 1 de Jardín Céfiro: hay una tubería que te lleva al cielo de los fragmentos de estrella bajo el planeta con ruinas de piedra.
- Tras hacerte con la flor de hielo en Volcán Gélido, encuentra la fuente de agua y hazte con la moneda gigante de encima.
- Gira contra las rocas puntiagudas de Gruta Calabozo para conseguir las monedas que no sabías ni que estaban ahí.
- Hay una moneda gigante detrás del barco fantasma de Gruta Calabozo. Conseguirás muchas gemas si la coges.
- ¿Has desbloqueado la Galaxia Cápsula Nevada? Dales puñetazos a los hombres de las nieves; se derriten y dejan el tesoro.
- Consigue las monedas "?" en el último engranaje naranja de la Galaxia Bola y te encontrarás con numerosas monedas.

¡Pero qué haces contando estos secretos! ¡Toma ya!

SÚPER SECRETOS

- Pulsa el botón azul en Galaxia Burbuja y consigue monedas.
- Entra en la tubería cerca de la cascada de Playa Verde.
- ¿El planeta oculto de baldosas? Estrella
- de Ovoestrella: busca la plataforma en el planetoide manzana.
- Gira en esas rocas puntiagudas de Galaxia Fantasmagórica para conseguir una estrella arco-iris.
- Estrella 3 de Ovoestrella: haz una pausa en el planeta del Chomp para que aparezca una tubería y una estrella arco-iris.
- Al pasar junto al anillo metálico cubierto de vides de Jardín Céfiro, apunta a la estrella imán.
- Antes de bajar la gran puerta de La senda de magma del Reino Gélido, vete a la parte trasera y salta por la pared.
- Galaxia Caja de Juguetes. Eres Mario Muelle. Salta a una torre. Ve a la derecha, a una tubería en una plataforma verde y entra.
- Primera estrella de Flota de Cañones: llega al planeta de agua y espera. ¡Aquí llega el autobús de Robo-Tortuga! No, en serio.



ATAJOS

- Durante la primera carrera Boo, vete a la derecha para atajar con una estrella lanzadora.
- Saltar por la pared del gran árbol de Bucle Acuático.
- Trípode Grandullón: salta atrás en la jaula y los Bullet Bills pasarán por encima de la barrera.
- Evita las antorchas de las últimas estrellas de Gruta Calabozo: salta por la roca hacia las plataformas de encima del lago.
- El Frikipulpo del planeta de magma: salta sobre una bola de fuego lanzada por los escupe-melones del puente para avanzar.

56En La senda del magma del Reino Gélido, salta hacia atrás en las pequeñas torres de piedra y evitarás la larga escalada hacia el



Champiñón de Fuego y volver atrás.

- Tras las paredes resbaladizas de Volcán Gélido, salta atrás y gira para llegar a la estrella lanzadora.
- Estrella Voladora Azabache: intenta saltar sobre las paredes y entre las zonas "seguras".
- Salta por la pared en la parte trasera de Reino de Abejas, y podrás evitar prácticamente todo el nivel. ¡Genial!

EL PARAÍSO DE LAS VIDAS

- Reino de abejas: hay una vida encima de la verja izquierda.
- Después del tren en la primera estrella de Caja de Juguetes, sigue las tuberías rojas.
- ¿Camino dulce Boing Boing? Cuando llegas a la tarta, salta a la izquierda hacia una solitaria cuchara roja y una tubería. Hay una vida dentro.
- ¿Travesía fantasmagórica. ¡Deprisa!? Coge el camino más elevado para encontrar un tímido champiñón de una vida.
- Salta hacia atrás para alcanzar la vida de la nave de Toad en Galaxia Gruta Calabozo.
- Durante ¡Date prisa! La venganza continúa, mira bajo el misil con forma de cigarrillo. ¡Vida!
- Planta Dinopiraña en magma: salta hacia atrás en el primer bloque flotante.
- Hay tres vidas en Corredor de guardianes de Playa Verde. Gira 180º para llegar a la primera y a un atajo hacia el otro lado del nivel.
- Acércate a la cima de Tierras Flotantes, y salta alejándote de la torre.
- En un túnel en el corazón del gran cubo de conejos de Jardín Céfiro.
- Salta hacia atrás y gira para subirte al Thwomp en Arenas movedizas interminables.
- En la Galaxia Bosque otoñal, hay una vida justo en lo alto del largo y fino árbol junto al surtidor.



POSTRE: MACEDONIA DE TRUCOS

Desbloquea personajes secretos y mejora tus saltos

SUPER SMASH BROS BRAWL

DESBLOQUEA TROFEOS DE ASISTENTES

- **ADVANCE WARS** Juega 300 brawls.
- **BARBARA** Desbloquea 25 o más CDs.
- **GRAY FOX** Desbloquea a Snake.
- **ISAAC** Juega a 200 brawls.
- **RAY MK III** Juega a 100 brawls.
- **SHADOW THE HEDGEHOG** Desbloquea Sonic the Hedgehog.



PERSONAJES DESBLOQUEABLES

- **CAPTAIN FALCON**
Lucha 70 Brawls o tenerlo en el subemisario o vence el modo Clásico en 12 minutos o menos y véncele en el siguiente encuentro.
- **FALCO** Lucha 50 Brawls o tenerlo en el SubEmisario Espacial.
- **GANONDORF** Lucha 200 Brawls o recoge los trofeos de Zelda y Link en SEE o gana el modo clásico en Difícil con Link o Zelda.



- **JIGGLYPUFF** Luchas 350 Brawls o véncela en el nivel del Pantano en SEE después de acabarlo.
- **LUCARIO** Lucha 100 Brawls, tenerlo en el SEE o completa cinco Pruebas Objetivo con un personaje.
- **LUIGI** Lucha 22 Brawls o tenerlo en el SEE o completa el modo Clásico sin continuar.
- **MARTH** Lucha 10 Brawls o tenerlo en el SEE o termina el modo Clásico en cualquier dificultad.
- **MR. GAME & WATCH** Lucha 250 Brawls o tenerlo en el SEE o termina las Pruebas Objetivo con 30 personajes.
- **NESS** Lucha 5 Brawls o tenerlo en SEE o refleja 10 proyectiles.
- **R.O.B.** Lucha 160 Brawls o tenerlo en el SEE o consigue 250 trofeos.
- **SNAKE** Lucha 130 Brawls o tenerlo en el SEE o juega 15 partidas en la Isla de Shadow Moses
- **SONIC** Lucha 300 Brawls o tenerlo en el SEE o termina el modo Clásico con 10 personajes.
- **TOON LINK** Lucha 400 Brawls o enfréntate a él en el nivel del Bosque o completa el SEE y el modo Clásico.
- **WOLF** Lucha 450 Brawls o lucha contra él en las Ruinas en el SEE, o completa el modo Jefe con Fox o Falco.

75M Lucha en modo Brawl como Donkey Kong 20 veces.

- **BIG BLUE** (MELEE) Lucha en modo Brawl como Capitán Falcon 10 veces.
- **FLAT ZONE 2** Desbloquea a Mr. Game & Watch.
- **GREAT SEA** Desbloquea a Toon Link.
- **GREEN GREENS** Lucha como Kirby en el modo versus un total de 20 veces.
- **GREEN HILL ZONE** Desbloquea a Sonic.
- **HANEBOW** Completa el Evento 28.
- **JUNGLE JAPES** Juega en cualquier pantalla de Melee un total de 10 veces en modo versus.
- **LUIGI'S MANSION** Usa a Luigi en Brawl tres veces.
- **MARIO BROS** Termina el evento 19.
- **POKÉMON STADIUM** Juega en Pokémon Stadium 2 un total de 10 veces en el modo versus.
- **SPEAR PILLAR** Acaba la pantalla 25 en modo Evento.

SUPER MARIO GALAXY

VIDAS INFINITAS

Siguiendo la tradición, hay varios champiñones de una vida que volverán a aparecer cada vez que entres y salgas de una de las salas del observatorio. Hay una en la caja al lado del Shroomship, otra en el nivel giratorio bajo el orbe central y una bajo la torre de la cocina.

VUELO DE ABEJA

El secreto de muchas de las misiones de abeja no es pulsar constantemente el botón de vuelo. Los pequeños toques con el botón A te mantendrán a flote, y te dejarán bastante potencia para atravesar los agujeros más peliagudos.

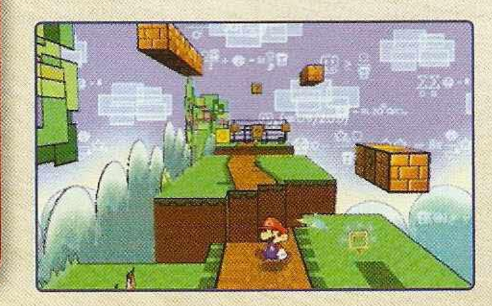


CARRERA DE PINGÜINOS

Cuando te enfrentes a los pingüinos, necesitas usar una concha. Hay una justo enfrente de ti en la salida; no se la lances a tus rivales, te ayudará a superar el nivel y con tiempo de sobra.

SUPER PAPER MARIO

Si vas al modo 3D, en la cafetería de Flipside del nivel B1, puede acceder a través una tubería de oro que te llevará a un arcade donde se puede jugar tres diferentes juegos para el Wiimando, ganando premios. Se puede desbloquear otro con una Tarjeta de Oro (en el cofre de Flopside Milk Bar en el modo 3-D)



MARIO KART WII

Título alternativo y foto finish Completa todas las copas en primer lugar para desbloquear nuevas pantallas de título y foto finish.

DESBLOQUEA LOS PERSONAJES

- **BABY DAISY** Gana Estrella en todas las 50 cc.
- **BABY LUIGI** Desbloquea ocho Fantasmas Expertos en Contrarreloj.



- **BIRDO** Juega a 16 circuitos diferentes en Contrarreloj o gana 250 partidas Wi-Fi.
- **BOWSER JR** Gana una estrella en todas las copas Retro de 100 cc.
- **DAISY** Gana la Copa Especial en 150 cc.
- **DIDDY KONG** Completa las Retro en 50 cc.
- **DRY BONES** Gana la Copa Hoja en 100 cc.
- **DRY BOWSER** Gana una Estrella en todas las copas Wii 150 cc.
- **FUNKY KONG** Desbloquea Cuatro Fantasmas Experto En Contrarreloj.
- **KING BOO** Gana la Copa Estrella en 50cc.
- **MII (CONJUNTO A)** Gana la Copa Especial en 100 cc.
- **MII (CONJUNTO B)** Desbloquea los 32 Fantasmas Expertos en Contrarreloj.
- **ESTELA** Ten una partida guardada de *Super Mario Galaxy* y saldrá tras 50 carreras, o consigue estrella en todos los modos espejos de Copa Wii.
- **TOADETTE** Juega Contrarreloj en 32 circuitos o gana un total de 1.000 partidas en Wi-Fi.
- **BLUE FALCON** (Kart Ligero) Gana la Copa Centella en espejo.
- **CARRUAJE CHEEP** (Kart Ligero) Lo desbloquearás si consigues la calificación de estrella (como mínimo) en todos los Grand Prix Retro de 50cc.
- **FULLERO** (Kart Pesado) Gana la Copa Centella de 150cc.
- **PIRAÑA MALEANTE** (Kart Pesado) Gana la Copa Especial de 50cc.
- **DOMINGUERO** (Kart Medio) Gana la Copa Hoja de 150cc.
- **SUPER RAYO GTI** (Kart Medio) Desbloquea los 24 fantasmas expertos
- **TINY TITAN** (kart ligero) gana a 50 oponentes en partidas Wi-Fi o desbloquea a un Fantasma experto.
- **BLOOPERCARRO** (Kart Medio) Gana la Copa Hoja de 50cc.
- **CAMBIO** Ve al canal Mii y cambia la altura de tu Mii conductor. Con esto lograrás cambiar la estadística completa del conductor y acceder a otros karts.



- **BOOST** Cuando caes fuera de la carretera (véase agua o por el borde circulable del asfalto) presiona los dos botones cuando el Kart pise el suelo y conseguirás un boost corto para empezar con buen pie.

MARIO SUPER SLUGGERS

Para desbloquear personajes adicionales, tienes que cumplir estas acciones:

- **BEBÉ DAISY** Dirígete a Peach Garden y usa el imán de Wario para sacar un sonajero del bebé de la fuente. Después, haz que Yoshi entre en la alcantarilla que hay a la izquierda del parque, donde encontrará un bebé: dale el sonajero.
- **BEBÉ DK** Derrota al equipo de DK o, en la DK Jungle, usa el poder de Yoshi para liberarle de la palmera en la que está atrapado.
- **BEBÉ LUIGI** Activa las palancas del Mario Stadium para conectar el puente.
- **BEBÉ MARIO** Tras conseguir al Bebé Luigi, ve al campo en el que te enfrentas al equipo de Bowser Jr. y sálvalo.
- **BEBÉ PEACH** Está escondida en los arbustos del Peach's Stadium.
- **BIRDO** Derrota a Bowser Jr. en el Yoshi Park.
- **BLOOPER** Completa todos los tutoriales en la sección de prácticas.
- **NOKI AZUL** Completa su tarea en el Mario's Stadium.
- **PIANTA AZUL** Consigue la llave y sálvalo de



la tienda del Mario's Stadium.

- **SHY GUY AZUL** Dispara a las plantas piraña en Yoshi's Ballpark.
- **BOO** Resuelve el puzle de bloques en Wario City con Wario y DK.
- **DAISY** Completa Peach's Stadium.
- **FUNKY KONG** En DK Junble, sálvale de Hammer Brother.
- **GOOMBA** Ayúdale a encontrar su tienda en Wario City.



- **SHY GUY GRIS** Usa a Peach para que salga del tronco en el que se esconde, en Yoshi Park.
- **KOOPA VERDE** Después de completar el puzle de Toadette, busca en los arbustos de Peach's Stadium.
- **NOKI AZUL** Completa su tarea en el Mario's Stadium.
- **YOSHI VERDE** Desbloquéale en la alcantarilla del estadio de béisbol de Yoshi.
- **REY BOO** Completa su tarea en el Mario's Stadium.
- **REY K. ROOL** En la DK Jungle, derrota a los cuatro Kritters. Después ve a la catarata y vence a K. Rool.
- **KRITTER** Derrota al Rey K. Rool en la DK Jungle.
- **YOSHI AZUL CLARO** Rescátale del Magikoopa Verde en Yoshi Park.
- **MONTY MOLE** Usa a Peach en la alineación de Monty en la playa del Mario's Stadium.
- **PARAGOOMBA** Usa el ataque en salto de Yoshi en una de las palmeras que encuentres en Wario City.
- **PARATROOPA** Derrota al acólito que guarda el faro de Wario City.
- **PEACH** Completa su estadio.
- **YOSHI ROSA** Usa a Yoshi en Yoshi Park para que salte al árbol cercano al Yoshi Rojo.
- **NOKI ROJO** Consigue a los otros Nokis y haz que hablen con él.
- **PARATROOPA ROJO** En Wario City, pinta el cartel gigante con la brocha que puedes encontrar en Yoshi Park.
- **PIANTA ROJO** Usa a Yoshi en Mario Stadium para saltar a la palmera que se agita en la playa.
- **SHY GUY ROJO** Dispara a las plantas piraña del estadio de béisbol de Yoshi.
- **YOSHI ROJO** Encuentra el pincel que ha perdido, y ve a devolvérselo a Yoshi's Stadium.



- **TINY KONG** Derrota a Bowser Jr. en la DK Jungle.
- **TOAD** Se incorporará a tu equipo en el estadio de Peach.
- **TOADETTE** Habla con ella en Peach's Stadium.
- **WALUIGI** Encuéntrale en lo alto del rascacielos de Wario City.
- **WIGGLER** Gana un partido en el campo de juguete.

CRONOLOGÍA MARIO

Fecha de aparición de juegos en los que Mario era el protagonista, un segundón o un mero "cameo"
¿Pensabas que la diversión de Mario se limitaba a las plataformas? ¿A los juegos incluidos en esta guía? Tu personaje favorito ha participado en más de 200 juegos y ha salido de Nintendo para pasarse por las recreativas o los PC en títulos de toda índole. Aquí te presentamos un listado de todos los juegos de Mario para que, entre otras cosas, no te extrañes si lo ves en el futuro en una tarea inaudita...

1981
Donkey Kong

1983
Mario Bros.
Mario's Bombs Away
Mario's Cement Factory

1984
Donkey Kong Hockey
Pinball
Punch Ball Mario Bros.
Mario Bros. Special

1985
Super Mario Bros.
Wrecking Crew

1986
Super Mario Bros. 2
Super Mario Bros. Special
Vs. Super Mario Bros.

1988
Donkey Kong Classics
Donkey Kong Jr.
Kaettekita Mario Bros.
Super Mario Bros. 3

1989
Alleyway
Donkey Kong 2
Super Mario Land
Tetris

1990
Dr. Mario
Super Mario World
VS. Dr. Mario

1991
Mario the Juggler
Mario Teaches Typing
NES Open Tournament Golf
Super Mario Bros. & Friends: When I Grow Up
Yoshi

1992
Super Mario Kart
Yoshi's Cookie
Mario Paint
Super Mario Land 2: 6 Golden Coins
Mario's Time Machine
Mario Is Missing!

1993
Mario's Time Machine
Mario & Wario
Super Mario All-Stars
Mario Bros. Classic
Mario's Early Years! Fun with Letters
Mario's Early Years! Fun with Numbers
Mario's Early Years! Preschool Fun
Yoshi's Safari

1994
Manhole
Donkey Kong '94
Hotel Mario

1995
Mario's Tennis
Mario Teaches Typing
Mario Teaches Typing
Mario Clash
Mario's Picross
Mario's Picross 2
Mario's Super Picross
Undake 30 Same Game
BS Dr. Mario
BS Super Mario Bros. 3
Mario's Game Gallery
Super Mario World 2: Yoshi's Island

1996
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Super Mario 64
Mario Teaches Typing 2

1997
Game & Watch Gallery
Mario Excite Bike
Mario Kart 64
Mario's FUNdamentals

1998
Mario no Photopi
Wrecking Crew '98
Mario Party
Game & Watch Gallery 2

1999
Super Mario Bros. Deluxe
Game & Watch Gallery 3
Mario Golf
Mario Party 2
Mario Artist: Paint Studio
Super Smash Bros

2000
Mario Tennis
Mario Party 3
Mario Artist: Talent Studio
Mario Artist: Communication Kit
Mario Artist: Polygon Studio

2001
Paper Mario
Mario Kart Super Circuit
Super Mario Advance
Luigi's Mansion
Dr. Mario 64
Super Smash Bros. Melee

2002
Super Mario World: Super Mario Advance 2
Super Mario Sunshine
Mario Party 4
Game & Watch Gallery 4
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

2003
Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4
Mario Party 5
Mario Kart: Double Dash!!
Mario & Luigi: Superstar Saga
Mario Golf: Toadstool Tour
Nintendo Puzzle Collection

2004
Super Mario Fushigi no Kokoro Party
Mario vs. Donkey Kong
Mario Golf: Advance Tour
Super Mario Bros. (Classic NES Series)
Paper Mario: The Thousand-Year Door
Mario Pinball Land
Dr. Mario (Classic NES Series)
Mario Power Tennis
Super Mario 64 DS
Mario Party 6
Super Mario Bros.: The Lost Levels

2005
Mario Party Advance
Dr. Mario & Puzzle League
Mario Superstar Baseball
Dance Dance Revolution Mario Mix
Super Princess Peach
Mario Party 7
Mario Kart DS
Mario Tennis: Power Tour
Mario & Luigi: Partners in Time
Super Mario Strikers
Mario Kart Arcade GP
Yoshi Touch & Go
NBA Street V3
SSX on Tour

2006
Game & Watch Collection
New Super Mario Bros.
Mario Hoops 3-on-3
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis
Yoshi's Island DS

2007
Super Paper Mario
Mario Party 8
Itadaki Street DS
Mario Strikers Charged
Mario & Sonic at the Olympic Games
Super Mario Galaxy
Mario Kart Arcade GP 2
Mario Party DS

2008
Super Smash Bros Brawl
Mario Kart Wii
Dr. Mario Online Rx
Mario Super Sluggers

2009
Mario & Luigi RPG 3
Mario Power Tennis New Play Control
Mario & Sonic at the Olympic Winter Games

NGAMER **EXTRA NÚMERO 2 SELECCIÓN DE LOS MEJORES ANÁLISIS**

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Julio Pérez
jperez@globuscom.es
Jefe de maquetación Francisco de Molina
fdmolina@globuscom.es
Redactora Miriam Llano
mllano@globuscom.es
Secretaria de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
David Caballero (Coordinador), Tremedal Pedrero, Ramón Méndez, Lucía Gallego, Toni García, Mario Fernández, Omar Álvarez

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)

PUBLICIDAD
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Julia Muñoz
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es

Cataluña:
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Producción: David Ortega (Jefe)
dortega@globuscom.es
Luz Alegre lalegre@globuscom.es
Internet: Cani Montes
cmontes@globuscom.es
Sistemas: Oscar Montes
omontes@globuscom.es
Archivo digital: Carmen San Millán
csanmillan@globuscom.es
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: Logista
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 7/09 Printed in Spain
Depósito legal: TO-965-2007

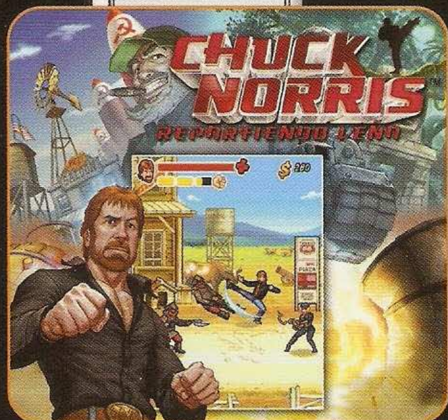
www.ngamer.es

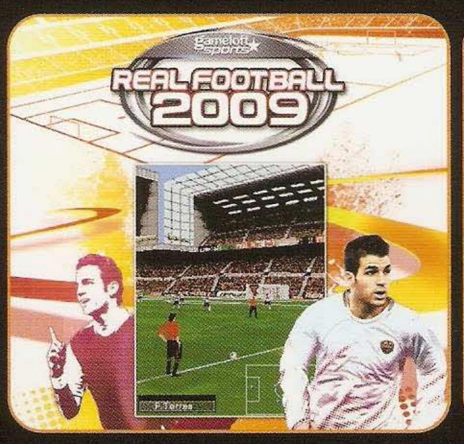
¡para alucinar!



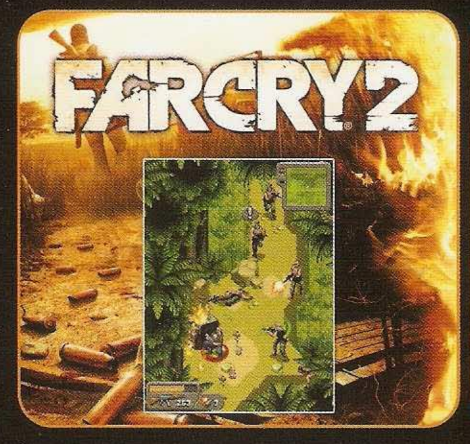
Para bajarte cualquiera
de estos juegos
manda un SMS gratuito con el
código ALUCINA al 222

Sólo clientes Orange













¡También puedes bajarte estos juegos a través de Orange World!

















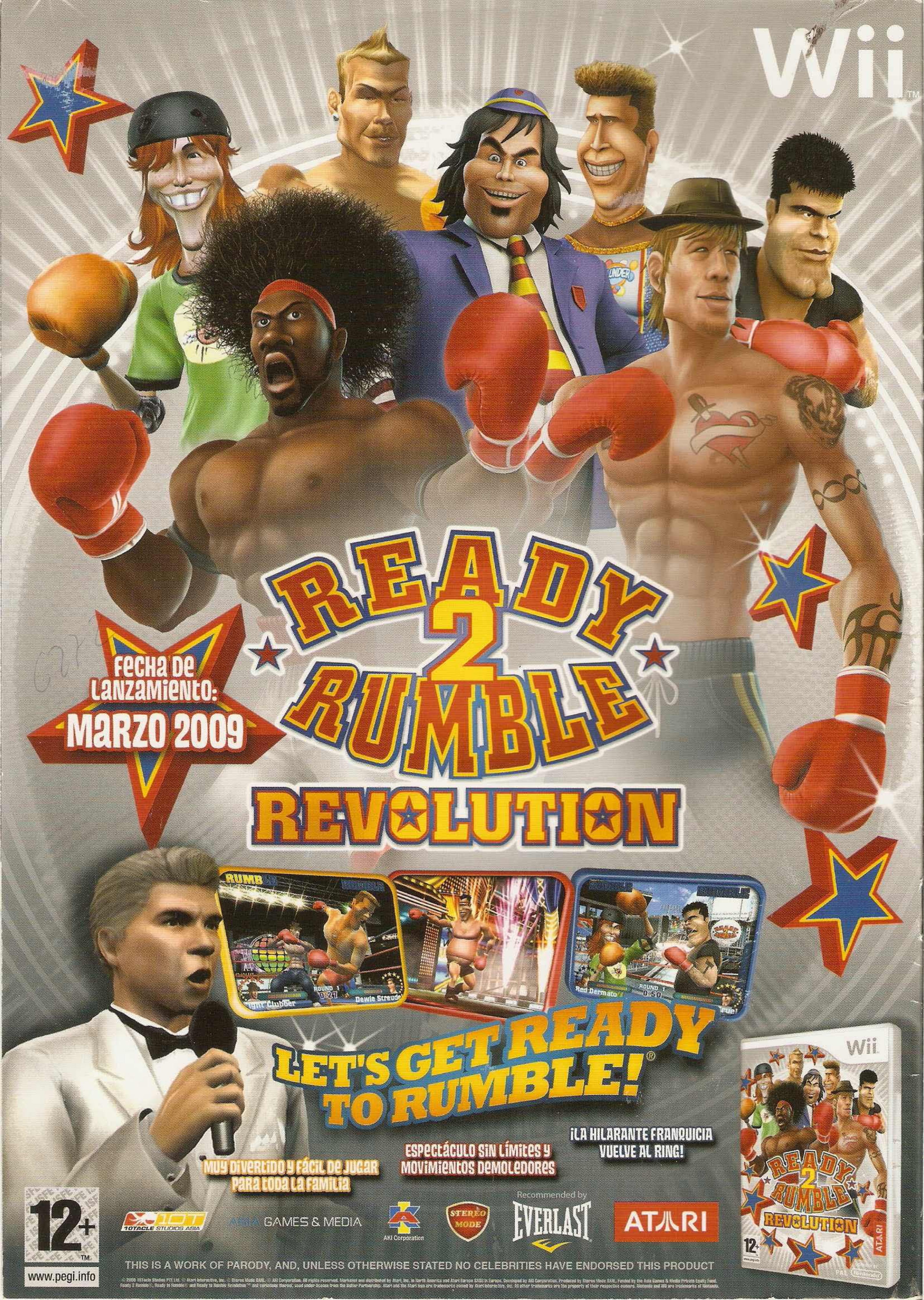
Accede con tu móvil a http://gameloft.com

www.gameloft.com

Más juegos de Gameloft enviando GAMELOFT al 222

Precios de descarga (i.i incluidos): Península y Baleares 3,48€; Canarias 3€; Melilla 3,12€; Ceuta 3,09€.
Precios de conexión al día (i.i.incluidos): Península y Baleares 1,16€; Canarias 1€; Melilla 1,04€; Ceuta 1,03€.
Válido sólo para móviles compatibles.




Wii
READY 2 RUMBLE
REVOLUTION
Fecha de lanzamiento:
MARZO 2009
LET'S GET READY TO RUMBLE!®
¡LA HILARANTE FRANQUICIA VUELVE AL RING!
ESPECTÁCULO SIN LÍMITES Y MOVIMIENTOS DEMOLEDORES
MUY DIVERTIDO Y FÁCIL DE JUGAR PARA TODA LA FAMILIA
12+
www.pegi.info
10TACLE STUDIOS ASIA
GAMES & MEDIA
AKI Corporation
Recommended by
EVERLAST
ATARI
THIS IS A WORK OF PARODY, AND, UNLESS OTHERWISE STATED NO CELEBRITIES HAVE ENDORSED THIS PRODUCT